LUC MÉGRET

N° **1**

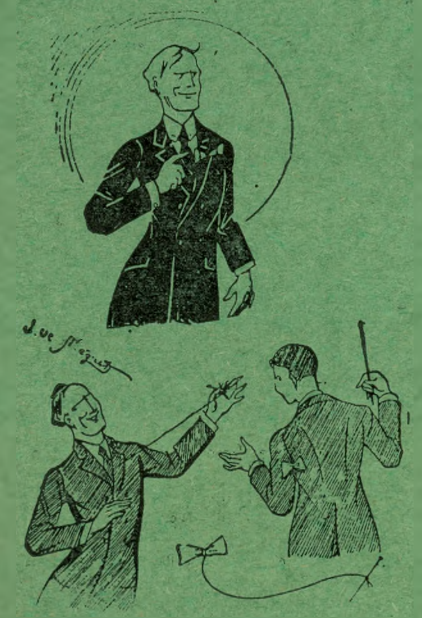
LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (X^e^)

Brochure N° **1** comprenant :

L'ART DE SE DÉCORER

Je suis certain que, parmi mes lecteurs, il en est plusieurs qui ont désiré être décorés, qui l'ont été, et qui le méritent. Aujourd'hui, on décore beaucoup. C'est un fait. On décore les prestidigitateurs, — comme tout le monde. S'il s'en trouve qui, malgré les démarches généralement nécessaires, n'ont pu obtenir le moindre bout de ruban, qui les empêche, je me le demande, de se décorer eux-mêmes ? Un geste et, immédiatement, vous avez, à votre boutonnière, un superbe ruban rouge, — ou d'une autre couleur. Mais faut-il savoir faire le geste qu'il convient. Vous pouvez tout aussi bien, avoir ainsi la croix ou la médaille. (J'allais écrire la croix et la bannière). En ce qui concerne l'obtention d'une bannière, nous y reviendrons plus



tard, si le temps le permet. Par l'expression « si le temps le permet », je veux dire « si je dispose d'un temps assez long. » Vous concevez parfaitement que, pour avoir la bannière, c'est un peu plus difficile que pour avoir ce modeste ruban que bien des gens portent avec un orgueil visible.

Nul besoin de faire antichambre dans un ministère. Point d'attentes impatientes, exaspérantes, languissantes. Inutile d'avoir recours au piston et même, à la baguette magique. Un geste, je l'ai dit, — et je précise : celui qui consiste à tendre la main. Et c'est fait. Vous êtes décoré, par une main, qui n'est pas la vôtre ; une main invisible.

Explication. — Cette décoration est attachée d'avance à la boutonnière à l'aide d'un fil noir, élastique. Vous placez la décoration sous l'aisselle gauche, l'autre extrémité du fil étant épinglée à la boutonnière. (L'épingle est noire de préférence, et le vêtement aussi). Le geste doit être très rapide, afin que l'on ne puisse se rendre compte comment il se fait que vous pouvez

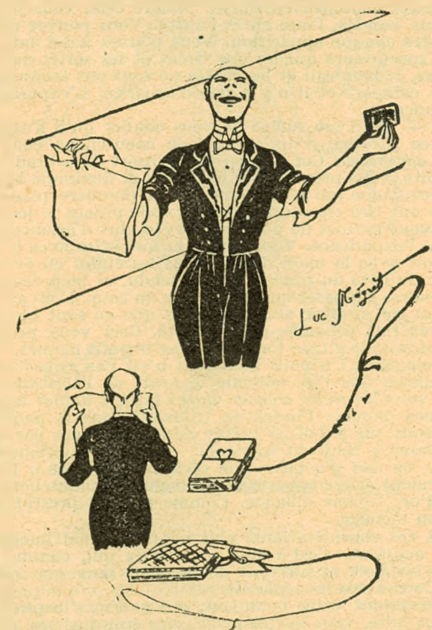
être décoré aussi rapidement. Faites un tour sur vous-même, si vous voulez, et levez légèrement le bras gauche sous lequel est emprisonné la décoration. En vertu de l'élasticité du fil, celle-ci vient se plaquer sur le revers de votre habit.

Etre arrivé à ce degré de simplification dans l'art d'obtenir une décoration amoindrit, allez-vous dire, le mérite qu'il y a à la demander sur tous les tons et à faire preuve d'une longue patience. L'art de la faire apparaître mystérieusement mérite bien, lui-même, cette décoration.

Vous pouvez, si bon vous semble, décorer vous-même quelques spectateurs par un moyen analogue. Vous formez une boucle à l'extrémité de l'élastique et, dans celle-ci, vous insérez un petit paquet de rubans. Ayant montré de toutes façons un petit foulard, vous l'étendez devant vous au moment où levant le bras, vous libérez le petit paquet de rubans. Vous faites semblant de sortir les décorations du foulard, après les avoir sorties de la boucle de l'élastique noir. Épinglez-les sur quelques vestes et corsages, et tout le monde sera content.

L'APPARITION MYSTÉRIEUSE DU JEU DE CARTES

Effet. — Bras nus, mains vides, vous montrez de toutes façons un foulard ou une feuille de papier. Vous pouvez même présenter celle-ci, par transpa-



rence, à la flamme d'une bougie. Pliant le foulard — ou la feuille de papier — et y plongeant la main, vous en sortez aussitôt un jeu de cartes que vous

battez et éparpillez sur la table afin de montrer qu'il est ordinaire. Bien exécuté, ce tour est très étonnant.

Explication. — Ceignez un jeu de cartes d'un fil noir auquel vous en attachez un autre, assez long, se terminant en boucle. Placez le jeu de cartes sous l'aisselle gauche et insérez l'index de la main droite dans la boucle. Vous montrez ainsi un foulard noir ou une feuille de journal. Profitant de ce qu'elle est tendue devant vous, dans le sens de la hauteur, vous levez légèrement le bras gauche et le jeu de cartes vient pendre derrière. Vous pliez alors, en deux, la feuille de papier — ou le foulard — et, en vous emparant du jeu, vous rompez le fil qui le ceint.

Le jeu de cartes peut encore se trouver dans l'intérieur de la veste. Au lieu d'un fil, on emploiera, pour réunir les cartes, une pince à linge à ressort. Ce dernier subterfuge permet de lever hardiment les bras, de les écarter du corps... Il est vrai que le premier permet de porter une veste peu échancrée, de la bien boutonner et de la montrer bien appliquée sur le corps, afin de prouver que vous n'y avez rien caché à l'intérieur.

LE MERVEILLEUX TOUR DE CARTES

Effet. — Présentant un jeu de cartes étalées, vous en faites choisir une par cinq ou six spectateurs différents. Les cartes sont battues, puis jetées dans un sac et brassées consciencieusement. Malgré cela, vous sortez les cartes choisies les yeux bandés, l'une après l'autre. Vous pouvez mêler les cartes dans le sac entre chaque apparition. Vous pouvez aussi faire nommer les cartes par les spectateurs qui les ont tirées et les sortir du sac sans vous tromper. Le sac, le bandeau et les cartes ne sont pas truqués. Vous opérez bras nus, sans compère et il n'y a pas d'échange. L'expérience peut être aussitôt recommencée.

Explication. — Qu'il me suffise de vous confier qu'il s'agit simplement, pour réaliser ce prestige d'un anneau de caoutchouc comme ceux ems ployés dans le commerce. Cet anneau étant inséré dans l'index et le médiude la main droite, vous présentez le jeu étalé. Il dissimule la moitié de vos doigts, donc l'élastique qui ne dépasse pas la première phalange. Lorsque les spectateurs ont tiré chacun une carte, vous prenez le jeu dans la main droite, ce qui vous permet de dissimuler avec plus d'aisance la bague élastique, secret de l'expérience. Vous ramassez les cartes avec la main gauche, puis, les prenant avec la main droite, vous les étalez en éventail, verticalement, la face du côté du public, bien entendu, et bien éloignées de vous, afin qu'on ne puisse supposer que vous jetez un coup d'œil aux dites cartes. Ceci a pour but de prouver aux assistants que ce sont bien leurs cartes, que vous n'avez rien échangé, ni escamoté. Ceci vous permet aussi, en refermant l'éventail, de glisser l'anneau dans ce petit paquet, — un ou deux centimètres seulement. Un petit boniment n'est pas superflu à ce moment et si vous craignez que l'on entende le bruit de l'élastique s'appliquant sur les cartes, vous les *faites craquer* en les faisant défiler rapidement sous l'ongle du pouce gauche, l'index se trouvant sous le paquet de cartes. Vous posez ensuite sur le jeu les cartes choisies et unies par un lien que je n'oserais comparer à celui du mariage, — car, contrairement à l'avis de certains époux, ce lien n'a pas « une certaine élasticité ». Les liens de la fidélité ne sauraient être comparés à une bague de caoutchouc, mais plutôt à une bague d'or, — une alliance. Comme quoi la prestidigitation et la morale font bon ménage.

Mais cessons ces considérations, plus ou moins matrimoniales, pour en revenir à nos moutons, c'est-à-dire aux cartes qui, comme ces animaux d'un touchant symbole, se suivront docilement, sans que rien autre que l'intention de l'opérateur les séparent.

Tout en poursuivant votre boniment, qui pourra s'inspirer de celui que je viens de vous faire, vous battez le jeu, sans trop insister, et faites glisser les cartes dans le sac que vous venez de donner à examiner. A ce moment, on vous bande les yeux.

— Ne craignez pas de serrer ! dites-vous.

Vous mêlez consciencieusement les cartes dans le sac — une véritable salade — et... le reste coule de source.

Un bon procédé consiste, après la production de l'une des cartes choisies, de tenir le paquet entre le pouce, *le sac* et l'index de la main gauche, ce sac étant saisi par le haut. En plongeant la main droite dans le sac, vous cueillez l'une des sacs choisies, l'entraînez jusqu'au fond sans la lâcher et, après avoir agité le contenu du sac, vous sortez triomphalement la carte.

Afin de reconnaître, par un simple contact, la face ou le verso des cartes, il vous suffira de nouer un petit morceau de fil autour de l'élastique — ou de nouer l'élastique même. La partie ainsi préparée se trouvera du côte tarot. Vous ne craindrez donc pas de montrer le dos des cartes, ce qui serait d'un effet voisin du désastre... — En prestidigitation, il est permis d'exagérer.

LA DIVINATION DE L'AS

Effet. — D'un jeu de piquet, vous retirez les quatre as et les remettez à un spectateur quelconque en le priant d'en choisir un et de le montrer à tout le monde, mais sans rien dire. Pour rendre l'expérience plus mystérieuse, vous priez le spectateur de glisser cet as dans une enveloppe et de



la cacheter. A peine avez-vous pris l'enveloppe pour la remettre à votre sujet télépathique afin qu'appliquant cette dernière sur son front il puisse mieux deviner ce qu'elle renferme, que le sujet en question nomme sans hésitation l'as qui se trouve dans l'enveloppe.

Explication. — Sur la table se trouve un paquet d'enveloppes ordinaires ceint d'une bande de papier. Le spectateur choisit par exemple l'as de cœur. Du paquet vous retirez une enveloppe que vous lui remettez et vous placez

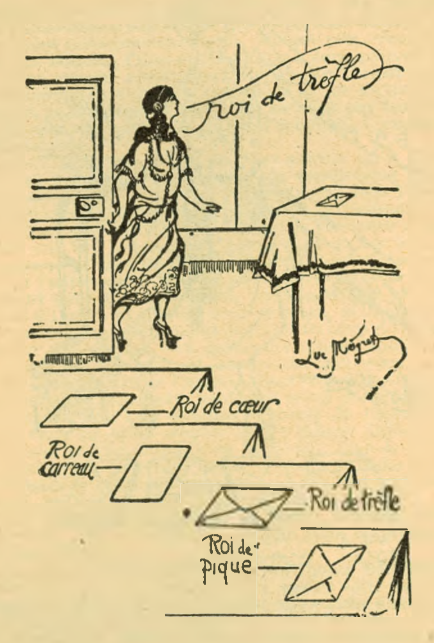
la bande de papier dans le haut du paquet d'enveloppes. Si c'est l'as de carreau, vous placerez la bande de papier à la partie inférieure du paquet d'enveloppes. Pour l'as de pique, elle demeurera au milieu, où elle était au début du tour. Si c'est l'as de trèfle qui est choisi, vous retirez la bande de papier. Ces gestes ne doivent pas être apparents. Il ne faut pas agir, non plus avec dissimulation, mais de la façon la plus naturelle. Le subterfuge passe parfaitement inaperçu du public.

Il est bon de précéder ou suivre cette expérience de quelques-unes du même genre. Il vaut mieux, aussi opérer assez loin du public.

LECTURE A TRAVERS LES CORPS OPAQUES

Le Roi deviné

Effet. — Ayant extrait les quatre rois d'un jeu préalablement mêlé, vous en faites choisir un par un spectateur quelconque et vous priez ce dernier de l'insérer dans une enveloppe que vous lui remettez à cet effet.



L'enveloppe est ensuite mise sur la table et le sujet, qui se trouvait dans la pièce voisine, entre et annonce sans hésiter, quel roi se trouve dans l'enveloppe.

LA DAME DEVINÉE

Effet. — Ayant extrait les quatre dames d'un jeu préalablement mêle, vous en faites choisir une par un spectateur quelconque. La carte est ensuite posée sur la table — dos en dessus bien entendu. Le sujet, qui se trouvait dans la pièce voisine, entre et annonce sans hésiter le nom de la dame.

Comme vous pouvez le constater aisément, ces deux tours, qui sont la simplicité même, ont une grande analogie. C'est pour varier que l'on met le



roi dans une enveloppe, et que la dame, elle, se contente de tourner le dos. Le truc de ces deux petits tours est donc à peu près le même.

La disposition de l'enveloppe ou de la carte, sur la table, renseigne immédiatement le sujet. Le petit tableau ci-dessus vous renseignera de suite sur le subterfuge.

Recto	— longueur.	— Roi de	cœur
»	— largeur.	— »	carreau
Verso	— longueur.	— »	trèfle
»	— largeur.	— »	pique

Longueur	Dame de	cœur
Incliné vers la droite.	— »	carreau
Largeur.	— »	trèfle
Incliné vers la gauche.	»	pique

En entrant, le sujet voit immédiatement de quelle façon l'env loppe ou la carte se présente à ses yeux.

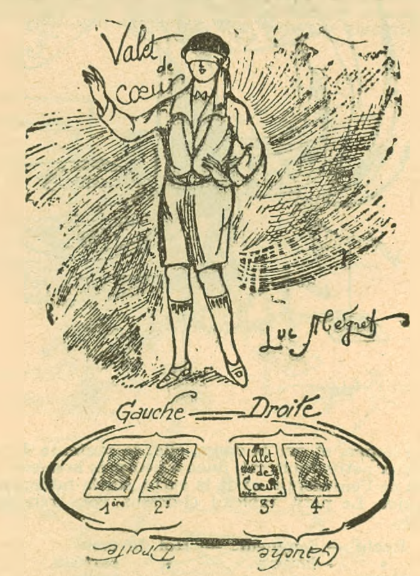
Si l'enveloppe est placée dans le sens de la largeur et que l'expérimentateur l'a retournée, la partie collée étant visible, l'autre contre le tapis, c'est que dans l'enveloppe se trouve le roi de pique...

En ce qui concerne les dames, si c'est la dame de trèfle qui a été choisie, le présentateur met la carte de manière qu'elle s'offre dans le sens de la largeur, ou si vous aimez mieux dans le sens *de la hauteur*, au sujet qui rentre. De plus, il l'a placé *obliquement*, l'inclinant vers la gauche du sujet.

Comme je vous l'ai dit, ces expériences de divination demandent à être exécutées de manière à former *un ensemble*. Elles doivent se succéder rapidement. L'attrait ne réside pas, à vrai dire, en une seule divination, lecture mystérieuse ou pseudo — transmission de pensée, mais en plusieurs de ces productions, réunies de manière à constituer un « numéro ».

LE VALET DEVINÉ

Effet. — Ayant battu consciencieusement un jeu de cartes, l'opérateur en extrait les quatre valets qu'il dispose dos en dessus et en une rangée sur un plateau ordinaire. Il contrarie plusieurs fois leur ordre en les faisant glisser sur le plateau l'un à la place de l'autre, ce, à l'aide de l'index. De cette



façon, personne ne peut plus savoir le rang qu'occupent ces cartes. Écartant deux valets, l'opérateur demande à un spectateur quelconque :

— Quels valets choisissez-vous ? Ceux de droite ou de gauche ?

— Ceux de gauche.

L'opérateur insère ces derniers dans le jeu.

— Reste deux valets. Lequel prenez-vous ? Le premier ou le deuxième ?

— Le deuxième.

Vous enlevez l'autre. Le sujet qui a les yeux bandés et qui se trouvait dans la pièce voisine, entre et nomme le valet qui reste sur le plateau. L'opérateur prend le valet et le montre au public, prouvant ainsi que le sujet ne s'est pas trompé.

Explication. — Opérateur et sujet savent d'avance le nom du valet qui restera. Ce sera, si vous le voulez bien, le valet de cœur, c'est-à-dire le troisième dans la rangée. Peu importe l'ordre des autres cartes. L'opérateur contrarie plusieurs fois l'ordre des valets, mais il ne perd pas de vue celui de cœur que, finalement, il place comme au début, c'est-à-dire le troisième.

Ecartant deux valets, il demande au spectateur :

— Quels valets choisissez-vous ? Ceux de droite ou de gauche.

— Ceux de gauche.

L'opérateur prend les deux valets qui sont à sa gauche et les insère dans le jeu. Si la personne dit : « Ceux de droite », l'opérateur prend les deux valets qui sont à la droite du spectateur et les insère dans le jeu. Reste donc, toujours sur le plateau, le valet de cœur qui est le premier, à gauche de l'opérateur, et un valet quelconque.

— Reste deux valets. Lequel prènez-vous? Le premier ou le deuxième ?

— Le deuxième.

— Bien, faites-vous, vous me laissez donc le premier.

Et vous enlevez le quelconque valet que vous insérez dans le jeu.

Si la personne dit : « Le premier », vous procédez de même en disant : « Bien. Enlevons l'autre. »

Il est bon de babiller un peu. Le quiproquo passea lors complètement inaperçu,

LA PRÉVISION MERVEILLEUSE



Effet. — L'opérateur montre un chapeau vide, ainsi que quatre petits

carrés de bristol. Chacun d'eux porte en gros caractères le nom des cartes ci-dessous :

Sept de pique	Huit de carreau	Neuf de trèfle	Dix de cœur

L'inscription *sept de pique* et *neuf de trèfle* sera en caractères noirs, l'inscription *huit de carreau* et *dix de cœur* sera tracée en rouge.

Le sujet, qui doit être en scène pendant toute la durée de l'expérience, mêle les quatre carrés de bristol, en prend deux et les dépose dans le chapeau. L'opérateur extrait alors d'un jeu de cartes battu préalablement les cartes suivantes : *sept de pique, huit de carreau, neuf de trèfle, dix de cœur*. Il les dispose l'une à côté de l'autre, en une rangée et face en dessus, sur un plateau ordinaire, sans préparation. Il prie un spectateur quelconque de choisir l'une des quatre cartes en la nommant. Un second spectateur est invité à nommer une autre carte, n'importe laquelle bien entendu, sauf celle déjà choisie.

Le sujet plonge la main dans le couvre-chef et en retire les deux carrés de bristol, sur lesquels est inscrit le nom des deux cartes choisies chacune par un spectateur différent.

Explication. — Quatre carrés de bristol absolument semblables à ceux que montre l'opérateur, sont disposés sous le rebord intérieur du chapeau, haut de forme, rond, mou ou paille. Evidemment, ils occupent l'ordre dans lequel seront placées, sur le plateau, les cartes correspondantes.

Le sujet dépose dans la coiffure deux carrés quelconques. Les deux cartes ayant été nommées chacune par un spectateur, le sujet retire, de sa cachette, les deux morceaux de bristol sur lesquels figure le nom des cartes qui correspondent à celles choisies. Bien entendu, il évite de montrer l'intérieur du chapeau. Toutefois, s'il est assez habile, il peut glisser, entre le rebord intérieur et les parois du chapeau, les deux carrés de bristol, pris au hasard parmi les quatre. Il les mettra l'un sur l'autre et ce n'est qu'ainsi que, pour plus de facilité, il les insérera sous le rebord intérieur du chapeau, en les enfonçant bien.

LA CARTE DEVINÉE

Enfin, voici la carte *devinée*, une carte choisie, par un spectateur quelconque. C'est encore un sujet qui la nommera. On simulera une *transmission dépensée*. Ce tour, bien exécuté, est étonnant.

Effet. — Le présentateur fait tirer une carte quelconque, par un spectateur non compère. Notez qu'il ne s'agit pas de carte forcée. Le présentateur montre la carte à tout le monde et la glisse dans le jeu ; on prie le spectateur qui l'a tirée de l'insérer lui-même dans le jeu. Le sujet, *qui a les yeux bandés* et qui se trouve dans la pièce voisine, entre et annonce sans erreur la carte choisie.

Explication. — Le bandeau du sujet est *très serré*, ce qui permet de voir en dessous. D'ailleurs, le sujet, qui n'a pas les mains attachées, peut lever son bandeau. Il le baissera ensuite. Le sujet possède une liste des trente-deux cartes du jeu, dans l'ordre qu'elles occupent, lorsque le présentateur en donne à tirer une. A chaque carte, correspond un mot, ou deux ou trois, parfois une phrase, mais très courte. Ce tableau sera établi comme ci-dessous :

7 car.	Entrez !	As tr.	Voyons ?
9 tr.	Venez !	7 cœur.	C'est fait.
Dame p.	Allons !	9 car.	Ça y est !
8 car.	Monsieur (Mme ou Mlle).	Val. cœur.	La carte !
		As. p.	Allons, entrez !
10 car.	Vite !	Dame tr.	Voyons, entrez !
9 p.	Attention !	10 cœur.	Entrez vite !
Roi cœur !	Dépêchez-vous !	7 p.	Vite, entrez !

Val. car.	Entrez donc !	Val. tr.	Allons ! Vite !
8 tr.	Entrez sans frapper.	As. car.	Accourez !
10 p.	Entrez, monsieur ! (Mme ou Mlle).	Val. p.	Ne sortez pas !
Dame cœur.	Monsieur (Mme ou Mlle), entrez !	7 tr.	*(Au public)*. C'est deviné.
Dame car.	Donnez-vous la peine	Roi car.	*(Au public)* Il (ou elle a deviné.
8 p.	Voulez-vous...	9 cœur	Vous pouvez entrer.
As cœur.	Nommez la carte !	8 cœur.	*(Au public)* Il (ou elle) ne pourra pas.
10 tr.	La carte choisie !	Roi tr.	Eurêka !
Roi p.	La carte tirée !		



Tout ceci a été inscrit sur un morceau de bristol. Lorsque la carte choisie a été remise dans le jeu, le présentateur prononce, en se tournant vers la porte de la pièce où se trouve le sujet, le ou les mots correspondants à la carte en question. Le sujet recherche rapidement, dans la liste le nom de la carte qui se trouve en regard du ou des mots prononcés à très haute et surtout intelligible voix par le présentateur.

TOUT CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Avec des Cartes à Jouer

par l'auteur des 100 Trucs de Prestidigitation illustrés

Titre prétentieux ? Non pas. Ce volume contient, vraiment, tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer. Il semble que, pour exposer *tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer*, une *collection*, un ensemble de brochures ou de livres, ou un seul, mais gros comme un dictionnaire, soit nécessaire. Nos lecteurs se rendront facilement compte que, pour qui sait condenser, on peut, en une centaine de pages au maximum, parler fort bien et d'une façon complète de *Tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer* : c'est-à-dire : apparitions, disparitions, transformations, divinations, passe-passe, — escamotages, métamorphoses, manipulation, chassés-croisés et voyages, etc...

Mais il est alors nécessaire d'employer des cartes truquées, car celles-ci ne permettent pas, généralement, d'exécuter un seul tour, mais plusieurs.

Le nouvel ouvrage, que nous présentons au public, apprend, à qui est un peu adroit, à confectionner soi-même cartes et jeux truqués. Il apprend aussi à se servir très avantageusement et à tirer le meilleur parti possible des diverses cartes truquées vendues par la *Société de la Gaîté Française.*

Ce volume, agréablement et clairement illustré par l'auteur même — un as du crayon, de la plume, et de la baguette magique — est un complément aux cartes vendues par la *Gaîté Française* et dont nous relatons les effets surprenants dans notre catalogue. N'hésitez pas à faire l'acquisition de ce volume. *Tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer* est un tour... de force ; des systèmes de jeux et cartes truqués donnant lieu à de multiples expériences, et cela en un volume peu encombrant, pratique, et d'un prix abordable, n'a jamais été fait. De plus, grâce à cet ouvrage, le lecteur-opérateur pourra exécuter des prestiges qu'il est impossible de produire avec des cartes ordinaires ; — ce qui ne l'empêchera pas de faire la plupart des tours de divination, apparitions, disparitions et passe-passe que l'on peut exécuter — parfois après un long apprentissage— avec des cartes à jouer ordinaires.

L'Editeur.

Cet ouvrage est en préparation et engageons nos clients à se faire inscrire dès maintenant pour un exemplaire.



6226. Etampes, Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET N° 2

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (X^e^)



Brochure N° **2** comprenant :

1. **La coupe de Circé.**
2. **L'Aquarium miraculeux.**
3. **Le bocal du magicien "Mennlato".**
4. **Le verre enchanté.**
5. **Le voyage de l'eau.**
6. **Filtration de l'eau à travers d'un plateau.**
7. **Le miracle de Neptune.**



LA COUPE DE CIRCÉ

Effet. — L'illusionniste présente une coupe vide, coupe merveilleuse s'il en est, jadis en or, puis en bronze, enfin en cristal transparent, et qui, au commandement, pourrait redevenir or ou bronze, sans perdre sa forme élancée et ses capricieux ornements.

Il prend une poignée de riz et la verse dans la coupe. A l'aide d'une feuille de papier fort et de deux épingles, il confectionne, sous les yeux des assistants, un cylindre avec lequel il recouvre la coupe posée sur un léger guéridon, à dessus mince. Plongeant dans la coupe sa main montrée vide, il sort une poignée de haricots. Il laisse tomber en pluie les haricots dans la coupe et, montrant sa main des deux côtés, il la plonge encore dans le mystérieux récipient et en retire une poignée de pièces d'or. Il laisse tomber les rondelles de ce vil métal dans la coupe, — toujours dissimulée par le cylindre de papier. Les spectateurs sont persuadés que le riz a été changé en haricots et les haricots en or. L'illusionniste agite sa baguette dans la coupe et, retirant le cylindre montré vide, la coupe contient riz, haricots, or, mélangés.

S'emparant du cylindre de papier montré à nouveau sans préparation, l'opérateur en recouvre la coupe au-dessus de laquelle il agite un éventail. Et voici que s'envolent maintenant une multitude de confetti. Enlevant le cylindre, la coupe est vide.

L'AQUARIUM MIRACULEUX

Effet. — Tenant à deux mains un aquarium rectangulaire, vide, entièrement en verre transparent, le magicien en présente au public les quatre côtés et le pose sur un guéridon à dessus mince, sans tapis. Il montre ensuite une sorte de boîte rectangulaire, sans fond ni couvercle, en carton très mince, et en recouvre l'aquarium (ou encore il dissimule celui-ci avec un petit paravent posé sur le guéridon). Il lève le couvercle du verre de l'aquarium, verse de l'eau claire contenue dans un pichet également en verre et ferme le couvercle. Enlevant l'étui — ou le paravent — une douzaine de poissons rouges évoluent dans l'aquarium.

LE BOCAL DU MAGICIEN MENNLATO

Effet. — Sur une planche reposant sur deux dossiers de chaises est placé un bocal vide, en verre transparent. A l'aide d'une feuille de papier fort et de deux épingles, le magicien confectionne un cylindre avec lequel il recouvre le bocal. Plongeant dans ce dernier ses mains montrées vides, il retire du bocal un grand foulard. Le dépliant, il tombe de celui-ci confetti et cartes à jouer. Retirant le cylindre, le magicien montre le bocal vide. Le recouvrant à nouveau du cylindre, il retire une guirlande et des images. Enlevant le cylindre, des fleurs se trouvent dans le bocal. Le magicien retourne complètement le récipient pour parsemer le sol de ces fleurs — qui peuvent être naturelles, mais qui ont paru d'une façon vraiment surnaturelle.

LE VERRE ENCHANTÉ

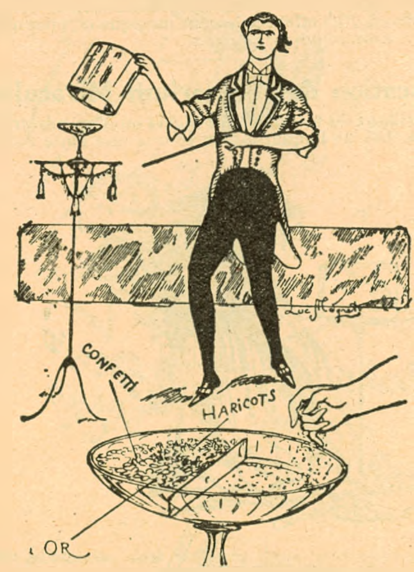
Effet. — Le prestidigitateur montre un verre à boire, vide et transparent, posé bien en vue sur un guéridon. Il montre aussi un petit foulard assez singulier : dessus est représenté un cadran avec les heures et deux aiguilles. Il recouvre le verre avec le foulard qu'il retire aussitôt. Une montre et sa chaîne sont dans le verre. Le prestidigitateur retire la montre, qui peut être remise à l'examen, ainsi que le verre et le foulard.

o o o

Ces quatre expériences reposent sur un même truc. Il n'y a guère que la présentation qui diffère.

Explication de la Coupe de Circé

L'opérateur devra se procurer une coupe en cristal, ou, à défaut, un... compotier de verre qu'il pourra présenter comme une coupe en cristal. En prestidigitation il est permis de mentir. Ce cristal — ou ce verre — devra être à facettes. L'opérateur devra également acheter, s'il n'en possède déjà, une



boîte de gaufrettes, de petits beurres ou de tout autre chose. L'essentiel est qu'elle soit en un métal très brillant. La plupart des boîtes de gaufrettes répondent à ce besoin. Leur métal est, de plus, mince, souple, facile à découper avec des ciseaux. Nous les recommandons aussi, car en plus la tour remarquable que vous pouvez exécuter — j'allais écrire jouer — elles vous donnent une friandise que vous pouvez offrir à votre public à la fin de la séance.

Découpez donc, dans une boîte de gaufrettes dont vous aurez retiré le

contenu, une cloison qui devra entrer très exactement dans la coupe et la diviser en deux parties égales. Les facettes du récipient empêchent de voir, de loin cette cloison-miroir, surtout si l'éclairage est de côté. Si la cloison est éclairée derrière, elle est un peu sombre et peut être remarquée. Si elle est éclairée devant, il est possible qu'elle brille trop et la coupe ne semble pas offrir un aspect normal. A défaut du morceau de boîte de gaufrettes ou de petits beurres, une plaque de nickel ou un miroir, brillant des deux côtés, rempliront le même rôle sinon un rôle supérieur.

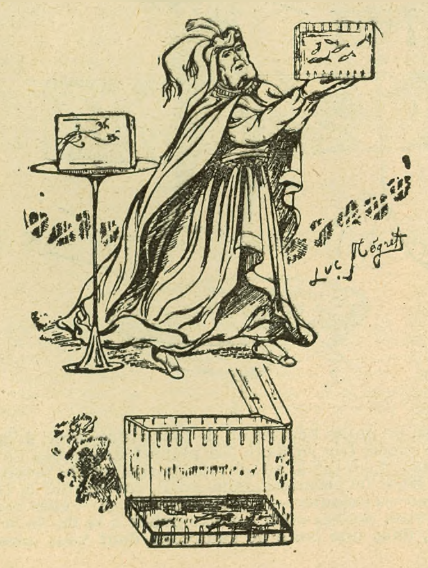
D'un côté de la cloison, disposez une poignée de haricots, une poignée de pièces d'or et une poignée de confetti. La coupe est posée sur un guéridon, sa partie remplie du côté du fond de la scène et, par conséquent, invisible grâce au relend-miroir.

Vous répandez une poignée de riz dans le compartiment se trouvant vers le public, et recouvrez le récipient d'un cylindre de papier que vous venez de confectionner. Plongeant la main dans la partie se trouvant du côté du fond de la scène, vous prenez les haricots et les répandez sur le riz. Vous vous saisissez ensuite de la poignée de pièces d'or, — en l'espèce jetons dorés — que vous faites tomber en cascade sur le riz et les haricots. Riz, haricots, pièces d'or sont mêlés à l'aide de la baguette magique. Avec la main gauche vous enlevez alors le cylindre et élevez la coupe, afin que chacun en voit bien le contenu. Sans la poser sur le guéridon, vous la recouvrez du cylindre et en profitez pour faire faire volte-face à la coupe que, toujours recouverte, vous posez sur le guéridon. Agitant un éventail, les confetti s'envolent. Lorsqu'il n'en reste plus, vous enlevez le cylindre et... la coupe est vide.

Cette expérience est d'un effet réellement magique et, ainsi que vous voyez, elle est facile à exécuter, ce qui ne gâte rien.

Explication de l'Aquarium Miraculeux

Là encore, le brillant du fer-blanc, du nickel ou d'un miroir jouent le premier rôle. Dans le bas de l'aquarium se trouve une boîte rectangulaire, en



nickel, de quatre centimètres de hauteur, remplie de poissons rouges. Le verre de l'aquarium est à facettes, tout autour du récipient et à une hauteur de cinq centimètres. Il n'y a aucune raison pour que l'aquarium ne porte à sa partie supérieure une rangée semblable. Le public ne peut donc dire : « Pourquoi, seul, le bas de l'aquarium est-il orné ? »

A peine l'eau est-elle versée que les poissons, bien entendu, se répandent dans le récipient: Ils se trouvaient, d'avance, dans la boîte rectangulaire, laquelle était remplie d'eau.

Explication du Bocal du Magicien Mennlato

C'est toujours le même principe. Une cloison brillante — mais que l'on ne doit pas voir briller — se trouve dans le récipient. Cette cloison, qui pourra être un miroir, devra pouvoir être mise et enlevée facilement. Derrière, est collée une image et, d'autres images, de même grandeur, sont disposées verticalement. Un foulard dans lequel se trouve un jeu de cartes et des confetti,



des fleurs, une guirlande, sont entassés dans le compartiment se trouvant côté décor.

De loin, le bocal magique semble donc vide et l'on ne peut supposer qu'il est divisé en deux parties, l'une réellement vide, l'autre pleine.

La manière d'opérer apparaît nettement. Vous retirez d'abord le foulard et le saisissant par deux angles, vous l'agitez comme un tapis duquel on veut faire sortir la poussière. Au lieu de poussière, ce sont des confetti qui s'échappent. C'est plus propre et plus gracieux.

Lorsque vous retirez les images, n'oubliez pas de *retourner* la cloison.

Les spectateurs s'imaginent que c'est simplement une image que vous avez retiré du bocal. Vous prenez, en même temps, les autres images et vous les étalez en éventail, comme des cartes à jouer.

Explication du Verre Enchanté

A facettes et, de préférence à bords verticaux, une cloison brillante, en métal et dressée verticalement, permet d'exécuter ce joli tour. Vous avez déjà compris que la montre se trouve du côté décor et que, dissimulé par le refend, elle est invisible de l'aimable société.

La cloison est retirée dans le foulard. C'est dire qu'elle est indépendante



du récipient. Si vous donnez le foulard à examiner à ce moment, gardez la plaque de métal dans votre main. Nul n'est besoin de la donner à examiner.

Il n'est pas indispensable de posséder un foulard sur lequel figure un cadran d'horloge. Mais il est alors d'un bon effet de tracer au-dessus du verre recouvert du foulard un cercle et des aiguilles. Cette figure cabalistique se fera avec la baguette magique.

VOYAGE DE L'EAU

Effet. — Sans conduits, sans canalisations, à travers l'espace, invisiblement et de la façon la plus naturelle. N'est-ce pas merveilleux ? Voici, en substance, comment s'opère le phénomène.

Sur un guéridon à droite, un chapeau haut de forme, ouverture en haut, et, à côté une timbale vide. A gauche, sur un guéridon, une bouteille vide.

Le prestidigitateur prend la timbale, la montre, la retourne... Oui, elle est vide, vous pouvez m'en croire. Il la dépose près du chapeau. Il s'empare de la bouteille, la retourne, y plonge sa baguette magique. Je vous assure que



cette bouteille est vide. L'illusionniste s'empare alors d'une carafe d'eau et emplit la timbale. Puis, il verse le contenu de la timbale dans la bouteille et il dépose la timbale dans le chapeau.

— Oh ! Mesdames et messieurs, le petit voyage de l'élément liquide versé de la timbale dans la bouteille n'a pas encore eu lieu, croyez-moi. Pour cela il me faut plonger une seringue, dans la bouteille puis dans la timbale... Celle-ci est toujours vide.

Il prend alors la timbale, l'élève et la remet dans le chapeau.

— Quoi ? Vous ne croyez pas qu'elle est vide ? Pourquoi ? Parce que je ne vous en ai pas montré l'intérieur. Eh bien ! Je vais vous montrer que la bouteille est pleine.

Il s'empare de la bouteille, mais celle-ci est en verre de couleur sombre. On ne peut donc voir si elle est vide ou pleine. L'opérateur la retourne alors, L'eau ne tombe pas, preuve que la bouteille est, en effet, vide. Etonnement général.

— Alors la timbale est pleine ! prononce l'artiste en retirant celle-ci du chapeau.

Retournant la timbale, les spectateurs constatent que celle-ci est pleine d'eau.

Voici maintenant une autre manière de présenter l'expérience... Mais cette fois, le titre VOYAGE DE L'EAU ne saurait guère convenir. Disons plutôt FILTRATION DE L'EAU.

FILTRATION DE L'EAU A TRAVERS UN CHAPEAU

Effet. — ...A travers un plateau sans préparation, un plateau qui ne ressemble en rien à un filtre, un plateau opaque, solide, non perforé. La façon de procéder est analogue à celle du *Voyage de l'eau.* On disposera également d'un chapeau de forme haute et d'une timbale qui sera déposée dans le cha-



peau. Bien entendu, la timbale est vide ou, du moins montrée telle et mise ainsi dans le couvre-chef. Celui-ci est ensuite recouvert du plateau qui peut être donné à examiner. Sur un guéridon à dessus étroit se trouve une feuille de papier fort. Vous la montrez des deux côtés et vous la roulez en un cylindre que vous coignez au milieu à l'aide d'un anneau de caoutchouc, tel que ceux

employes dans le commerce. Vous posez verticalement le tube de papier sur le plateau et, ayant empli d'eau un verre à boire, vous versez lentement cette eau dans le tube. Vous enlevez celui-ci, ainsi que le plateau et, du chapeau vous retirez la timbale qui est pleine d'eau.

Voici encore une expérience, basée sur de semblables principes, mais d'un plus bel effet. Je veux parler du *Miracle de Neptune.*

LE MIRACLE DE NEPTUNE

Effet. — Le magicien présente des deux côtés une feuille de papier blanc à dessin et la pose sur un étroit guéridon, à droite. Il montre ensuite une timbale vide, ordinaire, et la dépose dans un chapeau haut de forme se trouvant à gauche, sur un léger guéridon. Il emplit d'eau un verre à boire et le pose près du chapeau.

— Jusqu'ici, fait-il remarquer, rien d'anormal n'a eu lieu. La timbale, comme vous voyez est toujours dans le chapeau... (Il la prend et la montre)... La feuille de papier... (il la désigne du doigt)... offre toujours le même aspect. Le phénomène ne se produira que lorsque j'aurai versé le contenu du verre... Ou ? Dans la timbale ? Ce serait trop naturel... Dans ce chapeau ? Ce ne serait pas assez extraordinaire...

Il roule alors la feuille de papier et, afin que le cylindre qu'il forme ainsi ne puisse se défaire, il le ceint au milieu avec un anneau de caoutchouc tel que ceux employés dans le commerce. Puis, sans hésitation aucune, il verse le contenu du verre dans le rouleau de papier. Or, à la vive stupéfaction du public, l'eau au lieu de s'écouler par l'extrémité inférieure, paraît suspendue. Le magicien retourne complètement le cylindre : l'eau *ne tombe toujours pas.* Il le tourne et le retourne ainsi, à plusieurs reprises : l'eau a disparu.

Alors, du cylindre il retire des algues et autres plantes marines, feuilles, fleurs, multicolores, qui s'étalent, serpentent, se mêlent en un flot bruissant, — tout cela absolument sec. Après quoi il ouvre la feuille de papier, la déploie... Elle est vide.

L'opérateur met dans le chapeau les végétaux, si mystérieusement apparus et retire la timbale qui est pleine d'eau. Cette eau est versée dans le verre. Présentant l'intérieur du couvre-chef, les plantes marines ont disparu.

Si l'eau à travers l'air qui circule dans un tube, a été changée en plantes auqatiques, ces mêmes plantes ne peuvent s'évanouir que pour faire renaître l'eau. S'accomplit bras nus, mains vides, éloignées du corps.

Préparation et explication du Miracle de Neptune. — Le chapeau est a double fond, — peut-être vous en êtes-vous douté ? Mais ce n'est là qu'un détail secondaire, la disparition des plantes marines n'étant pas le point le plus extraordinaire de l'expérience.

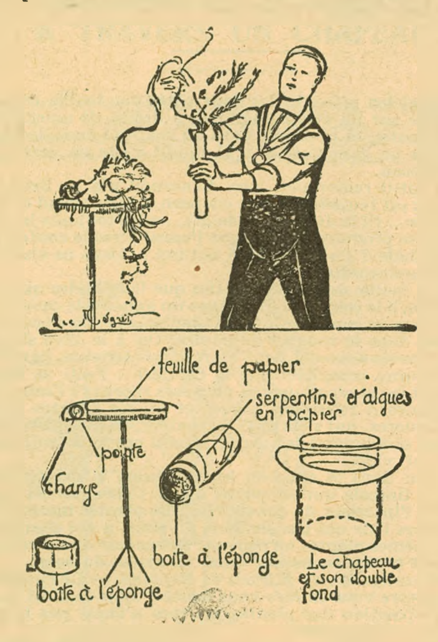
Généralement, le double fond, surtout dans un chapeau, sert à l'apparition d'objets. Le nôtre opérera une disparition. Ce fond escamoteur sera un ovale en bristol des dimensions de l'intérieur de la coiffure. Dressé verticalement il formera une cloison d'un côté de laquelle vous placerez, côte à côte, deux timbales minces, en aluminium, d'une ressemblance frappante, mais l'une pouvant entrer aisément dans l'autre.

A une distance d'environ un centimètre du bord, versez de l'eau dans la moins grande timbale et, sur un guéridon élevé, placez le chapeau au sujet duquel vous n'insisterez pas lorsque vous présenterez l'expérience.

Procurez-vous une petite boîte cylindrique, en métal léger et entassez dedans une grosse éponge.

Découpez dans des papiers de soie de diverses couleurs, feuilles, fleurs, étoiles, leur donnant l'apparence de plantes et collez-les tout autour de la petite boîte, de manière qu'elle en soit entièrement recouverte. Des papiers semblables, une paire de ciseaux, un peu d'habileté et vous obtenez sans trop

de difficulté, des algues... fantaisistes, des algues de magie, des plantes de rêve. La plupart de leurs feuilles ne seront d'ailleurs que de simples serpentins. Nul ne vous empêchera, — du moins je suis disposé à le croire — d'ajouter, à ces végétaux deux ou trois rouleaux de véritables serpentins. Et si vous croyez bon de les orner de quelques fleurettes aux pétales frémissants, l'effet du tour n'en sera nullement amoindri. Complétez avec des fleurs, plus grandes, aux pétales filiformes. Avec des papiers coloriés au hasard, plus capricieusement, parcourus de méandres à l'aide de ciseaux fins, vous obtiendrez des découpages inattendus, des rubans ajourés. Confectionnez par ce moyen des fleurs que vous plierez ensuite soigneusement. Sorties délicatement du tube que vous formerez devant le public, on les verra s'allonger, et s'épanouir.



Roulez, pliez, entassez tout cela sans le détériorer, reduisez-le à sa plus simple expression. A l'extrémité du paquet ainsi obtenu ajoutez la petite boîte à éponge. Les rubans, les feuilles les plus larges, serviront à envelopper le tout. L'ensemble devra offrir une masse cylindrique qui, côté décor, reposera horizontalement sur deux pointes enfoncées dans l'épaisseur d'un deuxième guéridon élevé, à franges et à dessus étroit.

Présentation. — Ayant montré de toutes façons une feuille de papier à dessin un peu plus grande que le paquet dissimulé par l'épaisseur et les franges du guéridon, vous la posez à plat sur ce dernier. Ayant déjà été roulée, cette feuille tend à reprendre son aspect cylindrique. Ceci ne nuira en rien à l'expérience — au contraire. C'est côté « concave » que vous la poserez sur le guéridon. L'un des bords, courbe, reposera sur le paquet cylindrique, l'autre bord se trouvant bien entendu côté public et formant, sur la frange du guéridon, une courbe légère.

... Lorsque vous dites : « La timbale, comme vous voyez, est toujours dans le chapeau... » vous prenez la moins grande, pour la montrer, la sortant à demi du couvre-chef. En la replongeant dans celui-ci vous la glissez dans la timbale vide.

Ainsi s'explique la mystérieuse réapparition de l'eau.

Insérez maintenant dans l'index l'anneau élastique qui, tout à l'heure, vous servira à ceindre le rouleau de papier.

Prenez la feuille de papier par le bord qui se trouve côté décor, le pouce étant dessous. Il est facile de s'emparer, en même temps, du paquet d'algues et fleurs marines que vous roulez dans la feuille de la façon la plus naturelle.

Il s'agit, cette fois, d'escamoter l'eau ; aux végétaux marins s'ajoute l'éponge qui saura absorber le contenu du verre. Verser lentement. Faites un court boniment, en attendant que l'eau ait bien pénétré dans l'éponge. C'est fait. Retournez délibérément le tube. Pas une goutte ne doit tomber.

Suit la naissance miraculeuse que je vous ai contée...

Enlever dans ces serpentins et découpage flottants, la petite boîte maquillée ne présente aucune difficulté. Entassez ces papiers dans le compartiment libre du chapeau. Achevez de sortir du cylindre quelques autres papiers. Ajoutez-les à ceux que vous venez de mettre dans le couvre-chef. Pour mieux opérer « la transformation magique » faites mine de manipuler ces papiers, En réalité, vous les recouvrez complètement de la paroi de bristol, ce qui se fait en un clin d'œil en la rabattant. Quelques coups de baguette à l'intérieur de la coiffure, pour mieux enfoncer le double fond... et sans vous départir du naturel qui aura accompagné l'exécution de ce joli tour depuis son début, vous sortez la timbale dont vous versez le contenu dans le verre.

Laissez-moi conclure que, si vous avez bien su vous y prendre, vous aurez vraiment étonné votre public.

Explication du Voyage de l'Eau

Vous avez déjà compris, chers lecteurs, qu'une éponge se trouve dans la bouteille. Je n'insisterai donc pas. Quant à l'apparition de l'eau dans la timbale montrée vide et déposée ensuite dans le chapeau, elle s'opère exactement comme dans *Le miracle de Neptune*. Il suffit d'avoir deux timbales identiques, l'une entrant dans l'autre.

Explication de la Filtration de l'Eau à travers un plateau

Une éponge est cousue à un angle de la feuille de papier fort. On emploiera pour ce du fil de même couleur que le papier. Posée à plat sur le guéridon, le côté truqué de la feuille est dessous, vers le décor et se trouve masqué aux yeux du public par l'épaisseur du guéridon à franges.

Vous prenez la feuille par les deux angles placés côté décor et, dans la main vous tenez l'éponge que vous comprimez. Vous présentez rapidement la feuille des deux côtés ; après quoi, vous la roulez.

Versez l'eau très lentement. Ne remplissez pas le verre et les timbales.

6226. Etampes, Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET N° 3

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (Xe)

—⊗—

Brochure N° 3 comprenant :

1. **Le prestidigitateur masqué.**
2. **Le tambourin des fées.**
3. **La reine du sabbat.**
4. **L'évadé.**
5. **Le sac de Lucifer.**
6. **A travers l'impossible.**



Les Trucs de Prestidigitation
ILLUSTRÉS
de la Société de la Gaîté Française

comprenant Seize Brochures

Chaque **2.50**
Cinq au choix .... **11 fr.**
Les dix .... **20 fr.**
La collection .... **30 fr.**

Brochure 1. — Comprenant : L'art de se décorer. — L'apparition mystérieuse d'un jeu de cartes. — Le merveilleux tour de cartes. — La divination de l'as. — La lecture à travers les corps opaques. — La dame devinée. — Le valet deviné. — La prévision merveilleuse. — La carte devinée.

Brochure 2. — Comprend : La Coupe de Circé. — L'aquarium miraculeux. — Le bocal du magicien « Mennlato ». — Le verre enchanté. — Le voyage de l'eau. — Filtration de l'eau à travers un plateau. — Le miracle de Neptune.

Brochure 3. — Le prestidigitateur masqué. — Le tambourin des fées. — La reine du Sabbat. — L'évadé. — Le sac de Lucifer. — A travers l'impossible.

Brochure 4. — Les coups de baguette magique. — L'adhérence des corps. — Le voyage invisible et évaporation magique. — Confetti d'Arlequin. — Les bols et les assiettes magiques. — Le carnaval magique.

Brochure 5. — Les rois en voyage. — Stupéfiant chassé-croisé des dames et des valets. — Satanas. — La fête mystérieuse.

Brochure 6. — Escamotage d'une bougie (3 tours différents). — La bougie changée en pièce d'or. — Double escamotage d'une pile de pièces d'or. — Passe-passe de l'or et de la bougie.

Brochure 7. — Naissance des papillons (2 effets). — Les papillons à la chandelle. — L'œuf aux papillons. — Le parapluie aéroplane.

Brochure 8. — Bleu ou rouge. — Blanc et noir. — Inexplicable teinture d'un foulard dans un verre d'eau. — Inexplicable teinture d'une pelote de laine dans la main. — Inexplicable teinture d'une pelote de laine dans un chapeau. — Vert et rouge ou rouge et vert.

Pour les brochures suivantes, voir Catalogue général qui vous sera adressé contre la somme de 2 francs.

LE PRESTIDIGITATEUR MASQUÉ

— Entrée en scène —

Effet. — Le prestidigitateur s'avance, masqué de noir (loup) et coiffé d'un chapeau haut de forme. Il enlève celui-ci et le public en voit l'intérieur vide. Il le fait tournoyer entre ses doigts, montrant ainsi toutes les faces du couvre-chef.

— Mesdames et messieurs, commence-t-il, j'ai toujours pour habitude, lorsque je me présente en public, de porter un masque craignant, d'être reconnu par certaines personnes que j'ai déjà trompé plus d'une fois... Car, — bien gentil, d'ailleurs, de ma part, de vous en prévenir, — je suis trompeur à



l'extrême. De plus, cette façon de me présenter réussit toujours. Un petit frisson passe dans le dos des personnes impressionnables. J'aime produire cet effet. Enfin, je dois ajouter que le masque est, pour moi, un objet de coquetterie, tout comme cette cravate blanche, ces manchettes, cette fleur à la boutonnière.

« Cependant, de même que je retirerai ces manchettes pour opérer, je retire également ce masque... (Il retire son masque et le jette dans le chapeau qu'il tient de manière que le public en voie l'intérieur. Puis :)

« Voilà qui va dissiper vos craintes. Vous me preniez pour quelque malfaiteur, je parierais. (Il va poser son chapeau sur la table, mais, soudain il en examine l'intérieur et retire un masque rouge.) Bizarre. Je ne croyais avoir apporté qu'un masque. (Il le met sur ses yeux, le jette à nouveau

dans le chapeau, sort de ce dernier un « loup vert », puis un jaune, un blanc, un violet, un noir et blanc, un rouge et jaune, un bleu et vert, un quadrillé un tacheté... Successivement, il met ces masques sur ses yeux et dans le chapeau, en prononçant les paroles suivantes :)

— Non... Je les ai apporté tous... Mais je n'ai pas pour habitude de les mettre dans le chapeau. Quelqu'un les aura placé là. Cependant, il me semble qu'il n'y avait rien dans le chapeau, tout à l'heure. Et pourtant ! Pourtant, il y avait ces masques, puisque je les y trouve... Moi qui posais pour le personnage mystérieux, énigmatique, pour un type dans le genre d'Arsène Lupin ! J'ai trouvé mon maître. J'ai trouvé, sans le trouver, car je ne sais où il est et qui c'est. Pourvu qu'il ne se plaise pas à me faire rater mes expériences ! (Il fait tournoyer son chapeau entre ses doigts. Il est de nouveau vide. Tous les masques ont disparu.)

Accessoires. — Un masque noir des deux côtés, en bristol, muni d'un élastique attaché aux deux extrémités,—ce, afin que le masque puisse demeurer sur les yeux sans crainte de tomber.

Une dizaine de masques, de même forme, également en bristol mais *d'une* couleur d'un côté, *d'une autre* de l'autre côté.

Un chapeau haut de forme dont l'intérieur est muni d'une étoffe souple et solide, s'appliquant exactement sur les parois de la coiffure et s'élevant à peu prés à mi-hauteur. Cette étoffe peut être coussue à un fond qui recouvrira celui du couvre-chef.

Les masques sont dissimulés entre l'étoffe verticale et les parois du chapeau. Pour les sortir de leur cachette, on rabat l'étoffe tout autour. Les masques sont ainsi faciles à prendre et le public ne peut croire qu'ils étaient appliqués contre les parois du chapeau.

Bien entendu, ne montrez qu'un côté des masques, ce qui fait croire aux spectateurs qu'il y a plus de masques... qu'il n'y en a en réalité.

Comment les replacer ? Tout autour à peu prés, à la place qu'ils occupaient avant que vous rabattiez l'étoffe s'appliquant sur les parois de la coiffure.

Faire le simulacre de déposer au hasard. Relever prestement les bords. Au besoin agitez la baguette magique dans le couvre-chef, comme pour faire une salade de masques. Ceci vous aidera à relever l'étoffe. Quelques tours de baguette contre la paroi intérieure, pour que l'étoffe *s'applique bien*... Montrez ensuite l'intérieur du chapeau. Vous avez fait disparaître les masques avec votre baguette.

LE TAMBOURIN DES FÉES

La simplicité des moyens employés, la sobriété de la présentation, fait de cette expérience un petit numéro très mystérieux.

Sur un guéridon léger, à dessus mince, sans tapis, est posé un chandelier avec une bougie allumée, une feuille de papier de soie, deux anneaux minces, bois, métal ou carton, de dix-neuf centimètres environ de diamètre et de quatre centimètres de largeur, l'un entrant dans l'autre avec un frottement doux.

Pas d'autres accessoires.

Le prestidigitateur agira manches relevées, mains éloignées du corps et montrées des deux côtés à n'importe quel moment de l'expérience.

Effet. — Prenant les anneaux et les élevant, il les fait passer l'un dans l'autre, annonçant qu'il va confectionner un tambourin.

Il pose sur le guéridon, l'anneau le moins grand qu'il recouvre de la feuille de papier de soie, puis, sur celle-ci, il pose l'autre anneau. Appuyant dessus, la feuille de papier se trouve insérée entre les deux cerceaux et tendue, ce qui offre l'aspect d'un tambourin. Le magicien le prend entre le pouce et l'index, le montre des deux côtés, de toutes façons, le faisant passer d'une main dans l'autre, pour montrer successivement l'une et l'autre main des deux côtés, doigts écartés.

Enfin, ayant une dernière fois montré le tambourin vide, il le présente

par transparence à la flamme de la bougie. L'éloignant soudain de celle-ci il le crève aussitôt d'un coup brusque de l'index et, immédiatement, il en sort un grand foulard.

Après quoi il montre encore le tambourin des deux côtés. Puis il annonce qu'il va recommencer l'expérience en la modifiant un peu.

Séparant les anneaux, il enlève la feuille déchirée et, saisissant une deuxième feuille de papier de soie, il confectionne de nouveau un tambourin en l'insérant entre les épaisseurs des deux cerceaux. De même, il montre le tambourin vide, puis le présente à la flamme de la bougie ; on voit delle-ci briller à travers le papier fin. L'illusionniste fait mouvoir le tambourin de



manière que pas un point de celui-ci ne demeure dans l'ombre un seul instant. Éteignant la bougie, il perfore le papier d'un coup sec de l'index et, immédiatement, il sort du tambourin un interminable serpentin aux vives couleurs. J'attire l'attention du lecteur sur le mot *immédiatement*. A peine la bougie est-elle éteinte, — c'est-à-dire à peine le tambourin vient-il d'être montré vide, clair, lumineux, vierge, — que le prestidigitateur en sort un long serpentin que, d'un mouvement de rotation, il enroule autour de sa baguette magique

Le tambourin roule à terre et chacun peut voir que, toujours, il n'offre rien d'anormal.

Ni passes, ni faux gestes, ni manipulation aucune : la simplicité et le naturel.

Explication. — Le foulard est entassé dans une pochette pouvant se dissimuler aisément dans la main. Elle est obtenue à l'aide d'un carton arrondi, mince et résistant, dans le haut duquel est fixé un anneau de fil de fer également mince et résistant. Un morceau de soie noire est cousu autour du fil de fer et au bord du morceau de carton.

Le foulard est enfoncé *en accordéon*, un angle dépassant légèrement, de manière que l'opérateur puisse se saisir aisément de ce foulard au moment

opportun. Il convient que l'étoffe de la pochette soit un peu bouffante, le foulard non roulé et d'un tissu mince, souple, élastique.

La pochette ainsi chargée est attachée à l'anneau le moins grand, à l'aide d'un fil noir. Au début du tour elle est sur le guéridon, côté décor, la largeur de l'anneau la masquant au public.

On comprend qu'il soit facile de montrer ces anneaux et ensuite le tambourin, de manière qu'ils n'offrent rien d'anormal. La pochette sera dissimulée soit dans une main soit dans l'autre, et si elle n'est dissimulée par aucune main, elle le sera par le tambourin lui-même.

Lorsque ce dernier est constitué, l'illusionniste le présente verticalement, la pochette pendant derrière ou reposant sur la largeur de l'anneau.

Prenant le tambourin avec l'autre main, il saisit la pochette. C'est là qu'il peut l'offrir des deux côtés, par transparence, à la flamme de la bougie. A peine éloigné de la bougie, il lâche la pochette qui vient pendre derrière le tambourin qu'il incline légèrement vers le public, afin que la pochette s'appliquant sur le papier de soie, il puisse, avec plus de facilité, saisir le foulard.

L'opérateur rompt le fil ; la pochette demeure dans le creux de sa main ou est emporté dans le foulard.

* * *

Un serpentin roulé soigneusement est caché dans le pied creux du chandelier. Un tube de papier fort, d'une longueur de deux centimètres, est collé au centre du rouleau de serpentins. Le diamètre de ce tube est exactement celui de l'index.

Le prestidigitateur déplacera le chandelier qui l'embarrasse dans la confection nouvelle du tambourin. Il abandonne alors, sur le guéridon, le serpentin roulé qui, sera caché au public par la largeur du tambourin.

Achevant de confectionner avec soin le tambourin, l'artiste introduit l'index dans le tube central du rouleau de serpentins.

Levant le tambourin et le tenant verticalement, l'index et son rouleau de serpentins se trouve derrière. Au moment de le présenter à la flamme, il écarte l'index, de manière que le rouleau soit presque perpendiculaire à la paroi du tambourin. Il n'offre ainsi qu'une légère épaisseur et l'on peut déjà le montrer par transparence, mais non entièrement et d'un souple mouvement de rotation.

Alors, bien qu'éloignant le plus possible l'index du tambourin, le prestidigitateur replie l'extrémité de cet index, le rouleau étant donc parallèle au tambourin. C'est entre la paroi fragile de celui-ci et le rouleau même que se trouvera la flamme de la bougie. On peut, cette fois, sans hésitation, offrir toute l'étendue du papier fin à la flamme.

Soufflant sur la bougie, l'illusionniste rapproche l'index du papier de soie. En le crevant au milieu, il s'empare en le dissimulant, du petit tube auquel est collé l'extrémité du serpentin.

Il est bon d'incliner légèrement le tambourin côté public pendant la production multicolore et bruissante de ce serpentin.

LA REINE DU SABAT

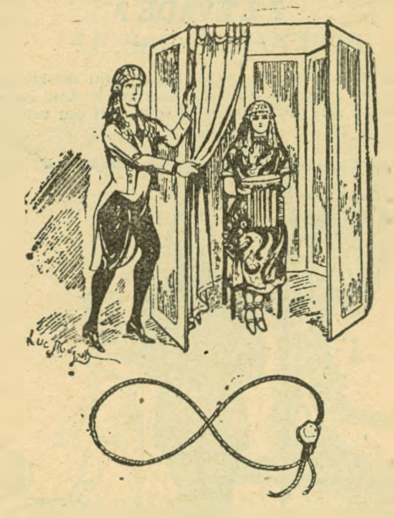
Effet. — Une tringle reposant horizontalement sur un paravent permettra à un rideau de circuler à l'aide d'anneaux. On peut encore employer un baldaquin ou une tringle circulaire, fixée à un poteau ou suspendue à des chaînes, fils de fer ou cordes portant, à leur extrémité, anneau ou crochet. La construction est examinée intérieurement et extérieurement par des personnes appartenant au public.

Dans une illusion de ce genre, deux... acteurs sont nécessaires : l'un la présente, l'autre est la partie énigmatique même. Généralement, le rôle de... patient est confié à une personne du sexe féminin — jeune fille ou femme.

Une jeune fille (ou une femme... jeune) se fait attacher les mains derrière

le dos par une personne de la société. La jeune... fille s'asseoit sur une chaise — des plus ordinaires — et est ligotée à cette chaise à l'aide de trois cordes. Les liens peuvent être examinés par le public.

Le présentateur pose, sur les genoux du sujet une ardoise et un morceau de craie. Il ferme le rideau et, l'ouvrant, un grand point d'interrogation ou toute autre inscription se trouve sur l'ardoise, le sujet étant toujours attaché, bras, jambes et poignets. Divers objets bruyants et instruments de musique seront ensuite posés successivement sur les genoux du sujet et, le rideau tiré, on entendra ces instruments fonctionner. Ce sera un charivari assourdissant. Plusieurs instruments fonctionneront même ensemble. On entendra la crécelle et le tambour de basque, des grelots et un tam-tam, le sifflet, la trompette, le bigophone aux si doux accords. On entendra même d'autres bruits qui seront ceux d'objets voltigeant par-dessus la frêle construction et tombant sur le sol. En un mot la jeune captive sera mêlée à un



tintamarre quasi infernal. Le rideau tiré de temps à autre, on la verra toujours assise et ligotée, cependant que sur son visage se lira la quiétude.

Des personnes de la société peuvent se tenir à droite et à gauche de la construction, pendant toute la durée des phénomènes.

Explication. — Un compère — ou même le présentateur — attachera les poignets du sujet derrière le dos à l'aide d'une corde peu grosse et peu longue. Un tour complet à chaque poignet, les extrémités de la corde étant nouées solidement, suffira largement au sujet pour se libérer. En effet, un tour complet, à chaque poignet, équivaut à deux poignets passés dans une corde dont les extrémités sont nouées, la corde étant ensuite croisée de manière à former un 8.

La jeune personne dégagera ses mains en décroisant les poignets. La double boucle ceignant ceux-ci ne sera plus qu'une boucle une fois plus grande. La corde peut demeurer dans l'un ou l'autre poignet ; mais comme généralement on se sert de la main droite et qu'une seule main peut être suffisante dans la réalisation des phénomènes dont je viens de vous donner un aperçu, le sujet gardera au poignet gauche la corde nouée.

— Mais me direz-vous, d'autres liens sont là pour paralyser ses mouvements.

Laissez-moi d'abord vous confier que, lorsque l'on attache le jeune sujet

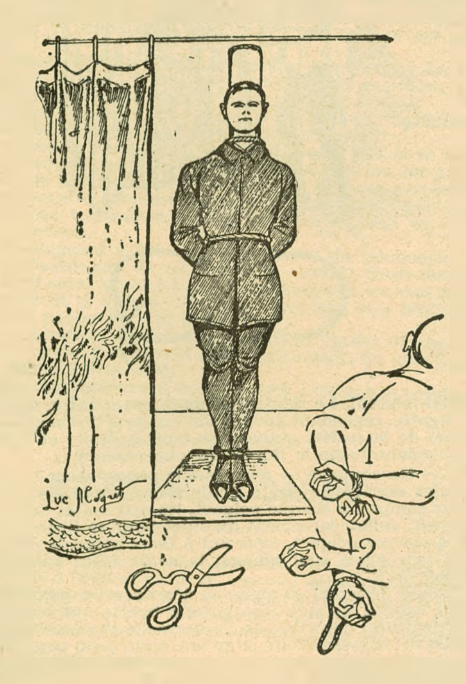
à la chaise, il observe une légère distance entre son dos et le dossier. Dès que le rideau est fermé, le sujet recule, ce qui donne une certaine élasticité à la corde entourant seulement la poitrine et le bras, l'avant-bras pouvant suffisamment se mouvoir pour permettre à la jeune captive de saisir les objets posés sur ses genoux. Une autre carte sera mise, en guise de ceinture, une troisième réunira les pieds dans une boucle et sera, de même que les autres, nouée derrière la chaise.

* * *

Le procédé du lien en 8 permet d'exécuter diverses expériences. En voici une, qui ne manquera pas d'étonner le public.

? L'ÉVADÉ ?

Effet. — Le présentateur, de cette illusion, ou un compère assis parmi le public, attache les poignets du sujet derrière le dos. Le sujet est ensuite attaché à un poteau, soit par le présentateur, soit par une ou plusieurs per-



sonnes — non compères — appartenant au public. L'opération se fait avec plusieurs cordes. L'une attache le cou, une autre ceint la taille du sujet

adossé au poteau, une troisième lui attache les jarrets. Un rideau dissimule un court instant, le ligoté. Lorsque celui-ci apparaît de nouveau au public, il est complètement débarrassé de ses liens. Les cordes, dénouées, sont à terre.

Explication. — Vous avez compris que le sujet, dont les poignets sont unis par un lien en 8, décroise ceux-ci et défait ses liens. On emploiera des cordes assez grosses, afin que le patient éprouve moins de difficulté à dénouer les cordes. Les liens peuvent encore être coupés. Les cordes ne devront donc pas être très grosses. Le sujet, a sur lui, des ciseaux à bouts ronds — pour éviter de se blesser.

LE SAC DE LUCIFER

Effet. — Le prestidigitateur se glisse dans un sac et prie son servant de fermer solidement celui-ci par le haut avec une corde. Le servant place un paravent devant le sac et, peu après lorsqu'il l'enlève, le prestidigitateur n'est

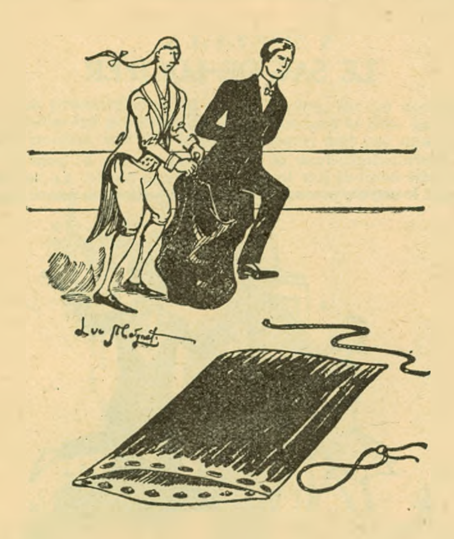


plus dans le sac qui est cependant toujours ficelé par le haut et ne porte aucune ouverture.

C'est la manière la plus simple de présenter le tour... En voici une autre, d'un plus grand effet.

A TRAVERS L'IMPOSSIBLE

Effet. — Un aide se trouve sur la scène... On lui attache les mains au dos à l'aide d'une corde. Il se glisse ensuite dans un sac que le prestidigitateur ferme solidement avec une corde. Il met un paravent devant le sac. Puis, à droite ou à gauche, il s'avance derrière le paravent, comme s'il allait simplement passer, en faire le tour. Mais, au lieu du prestidigitateur, c'est l'aide qui apparaît à l'autre extrémité du paravent. Il est libre de toute



entrave... Ses poignets ne sont plus attachés ! Il semble que le prestidigitateur a été changé en son aide... Cela, le temps de passer derrière le paravent, en marchant d'un pas régulier, ni lent, ni rapide.

L'aide déplace le paravent. Le sac apparaît toujours ligoté par le haut. Il y a quelqu'un dedans. L'aide ouvre le sac, duquel le prestidigitateur sort, les poignets liés derrière lui.

Explication du Sac de Lucifer

Le fond du sac s'ouvre. Il est muni à l'intérieur de boutons à pression. Le sac étant étendu sur la scène, le prestidigitateur s'y glisse, la tête la première et commence à déboutonner le fond de ce sac, tandis que le servant approche le paravent. A peine caché par ce dernier, le prestidigitateur sort du sac qu'il referme en appuyant sur les boutons à pression, invisibles de loin, mais visibles de près, étant d'un noir qui brille sur le fond du sac. (Ce dernier est également noir).

Explication de « A travers l'Impossible »

C'est le même principe. Le sac s'ouvre complètement, en bas. — et se referme. Il sera en étoffe noire et mince et les boutons à pression seront assez larges et d'un noir brillant. A ce truc s'ajoute celui des liens n° 8. (Voir à ce sujet, *La reine du Sabbat et L'Evadé)*. L'aide peut donc se libérer instantanément de ses liens. Il déboutonne le sac et en sort, sans le refermer. Près de celui-ci, il abandonne la corde, toujours nouée, qui a servi à lui attacher les poignets. Le prestidigitateur s'empare de cette corde, entre dans le sac par son fond ouvert et referme celui-ci. Puis passant le poignet dans la corde, il met ce poignet derrière son dos, puis l'autre poignet, qu'il passe également dans la corde. Il croise ensuite ses poignets.

Après quelque apprentissage, on parvient à exécuter cette illusion avec rapidité.

Sans la danse, l'individu est incomplet et n'arrivera jamais à briller dans le monde.

Méthode nouvelle de Danse et d'Education

TENUE, MAINTIEN ET SAVOIR-VIVRE

Indispensable au jeune homme, à la jeune fille de bonne société

permettant d'apprendre seul en quelques soirées
toutes les Danses, les Quadrilles et les Pas les plus Nouveaux
par Eugène GIRAUDET, O. I. ()
président de l'Association Internationale de danse

Beau volume illustré de 875 gravures........................ **12** fr.

Ce volume contient tout ce qui est nécessaire à l'étude de la Danse. Les personnes qui suivront son enseignement, de *l'avis des connaisseurs* à qui nous avons communiqué ce travail sont garanties d'un plein succès si elles désirent apprendre à danser seules, sans avoir recours à un professeur : *elles ne tarderont point à être appréciées et recherchées dans les bals, soirée et matinées.*

Non seulement ce sera de parfaits danseurs, mais ils ont en mains — le *plus complet guide d'Education, de tenue, de maintien, de protocole usuel et de parfait savoir-vivre* pour toutes les circonstances de la vie qui ait été publié — s'appliquant aussi bien aux jeunes gens des deux sexes qu'aux personnes d'un certain âge qui graduellement les prépare à devenir *gracieux, élégants, bien élevés* et évoluant avec aisance et distinction dans le monde.

Indispensable aux jeunes filles et aux gens voulant être exactement renseignés sur la bienséance, le savoir-vivre, l'art de bien se tenir au bal et en société, *l'art de bien danser avec la faculté d'apprendre seul toutes les danses, les quadrilles, et les jeux modernes se pratiquant actuellement dans toutes les sociétés.*

En plus des danses classiques : *polka, polka piquée, polka russe, polka des bébés, berline, polka mazurka, mazurka des sourires, scottisch, valse à deux temps*, que tout le monde doit connaître, nous y trouvons la démonstration avec des illustrations pour chaque mouvement et chaque position des danses nouvelles les plus répandues : *boston américain, le Two-step (ou pas de deux), le pas-de-quatre, le skating (ou pas des patineurs), la Réjane, le Tango, tous les quadrilles*, quadrille français, quadrille croisé, quadrille américain (polo), quadrille des Variétés parisiennes, *Fox-Trott, Shimmy, Skake sleeping, Love, etc...* L'ouvrage est terminé par un « Guide complet et pratique du cotillon » donnant un grand nombre de nouvelles figures des salons parisiens (chaque saison mis à jour).

Les 5540 personnes qui ont suivi les cours « Giraudet » pendant la saison dernière, sont une preuve suffisante qui dispense de tous commentaires : aux jeunes comme aux vieux, aux raides comme aux souples, aux lourds et aux maigres comme aux légers, *nous garantissons le succès*. Ils acquièreront l'aisance, la grâce et l'agilité si recherchée des heureux de ce monde.

COMME LEVER DE RIDEAU

Pour faire patienter le public dans un entr'acte trop long

RIEN NE VAUT l'apparition du Magicien

qui donne le sourire à tout l'auditoire

Sur la demande de notre clientèle des patronages et des sociétés amicales donnant des représentations nous avons été amenés à créer des « **Boites de tours de physique amusante** » *qui ont un véritable succès.*

C'est par milliers que nous expédions chaque année de ces boîtes récréatives.

Tous nos clients tiennent à s'en munir afin de parer à un accident de scène, à un retard d'un artiste, ou à une difficulté d'un arrangement de décors qui font si mauvais effet auprès d'un public qui attend...

Combien nombreux aussi sont les jeunes gens qui sont dans l'impossibilité de chanter et de jouer la comédie et qui sont heureux de se produire comme « Physicien ». Nos tours de physique sont à la portée de tout le monde, lorsqu'on connait le truc.



1136/1 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 15 articles divers.. Prix **26** fr.

1136/2 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 21 articles divers.. Prix **40** fr.

1136/3 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 27 articles divers.. Prix **60** fr.

1136/4 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 32 articles divers.. Prix **80** fr.

6226. Etampes. Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET N° 4

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (X^e)

Brochure N° **4** comprenant :

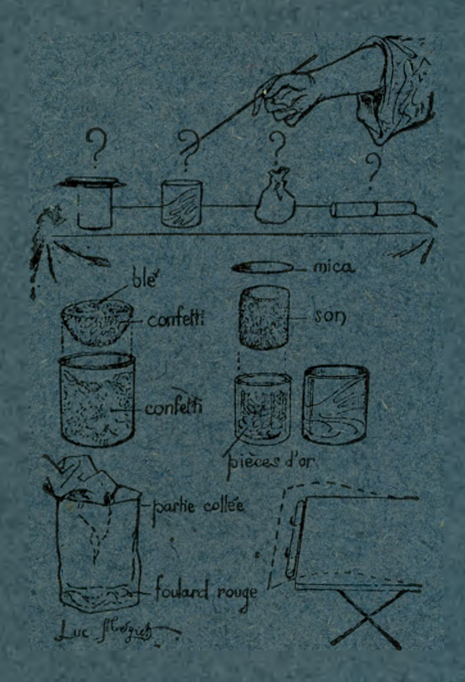
1. **Les coups de baguette magique.**
2. **L'Adhérence des corps.**
3. **Le voyage invisible et évaporation magique de l'eau.**
4. **Confetti d'Arlequin.**
5. **Les bols et les assiettes magiques.**
6. **Le carnaval magique.**



LES COUPS DE BAGUETTE MAGIQUE

Effet. — C'est ici que l'opérateur prouve que sa baguette est vraiment magique. Voici comment :

Il emplit de petit blé une boîte cylindrique montrée vide. Il prend une pincée de son contenu et la laisse retomber en pluie dans la boîte sur laquelle il pose un petit plateau mince, non préparé. Il retourne boîte et plateau. Il emplit de son, de la même façon, un verre à boire ordinaire et le recouvre



d'un petit cylindre également sans préparation. Il montre ensuite un sac de papier, vide, y dépose un grand foulard vert et tord le haut du sac. Enfin il roule une feuille de papier à dessin montrée de toutes façons et la ceint d'un anneau de caoutchouc. Ces objets sont constamment en pleine vue du public.

Un coup de baguette sur chacun d'eux et :

1° Le blé s'est changé en confetti.

2° Le son en pièces d'or.

3° Le foulard est rouge.

4° Du rouleau de papier, l'illusionniste retire quantité d'éventails.

Préparation et exécution. — Emplissez de confetti une boite cylindrique et enfoncez dedans partie creuse en dessus, une sorte de cône de papier recouvert de confetti semblables. Le cône doit entrer aisément dans la boîte et en sortir de lui-même si vous retournez celle-ci. La meilleure façon d'y coller des confetti est de le badigeonner de colle et de le rouler dans les confetti jusqu'à ce qu'il en soit recouvert.

Remplissez de blé le cône et placez la boîte debout, dans une autre, beaucoup plus grande, plus haute surtout, — carton a chapeau par exemple. Versez du blé dans ce carton jusqu'à ce que la boîte en soit complètement recouverte. Vous montrez au public le carton contenant du blé, puis une boîte semblable à celle qui s'y trouve cachée, mais vide. En la plongeant dans le carton vous l'échangez. Vous égalisez le blé, vous en prenez une pincée que vous laissez retomber, vous recouvrez d'un plateau ou d'une assiette et vous retournez brusquement le tout et le posez sur la table.

Au lieu de blé, on peut employer avoine, riz, millet, sciure de bois ou confetti d'une autre couleur.

Confectionnez maintenant un cylindre en papier fort, badigeonnez-le de colle et roulez-le dans le son. Ce cylindre épousera exactement l'intérieur des parois d'un verre. (Parfois de préférence verticales.) Mettez le cylindre dans un verre et remplissez-le de pièces d'or — en carton. Posez sur le verre un rond de mica ou celluloïd, de même diamètre, ou, à défaut, un rond de papier sur chaque côté duquel vous aurez collé du son. Cachez le verre ainsi préparé dans une boîte contenant du son. Vous présentez un verre semblable, vide et l'échangez en le plongeant dans la boîte. En égalisant le son avec le doigt, le rond qui recouvre le verre tombe secrètement dans la boîte. Le cylindre avec lequel vous recouvrez le verre est un peu plus haut que ce dernier. En le retirant, vous retirez dedans le cylindre couvert de son.

Mettez un foulard rouge dans un sac de papier, tel que ceux employés dans le commerce. Collez, bords seulement, dans celui-ci, un sac semblable. Un foulard de même dimension mais de couleur différente y ayant été déposé, vous fermez le sac en tordant le haut, vous le crevez d'un coup de poing et saisissant le foulard entre le pouce et l'index, vous le sortez.

Confectionnez enfin un cylindre en papier à dessin (une seule épaisseur). Emplissez-le d'éventails ou autres objets, bien entassés et posez-le, horizontalement derrière le tapis de votre table, sur deux crochets de fil de fer. Si vous possédez une table pliante, comme celles qu'emploient les dessinateurs, il sera facile d'y adapter deux fils de fer en forme d'S. Une courbe reposera sur la barre supérieure.

Les crochets peuvent être munis de pointes que vous enfoncez dans des trous pratiqués à l'avance à la table. Le rouleau de papier sera presque au même niveau que le dessus de la table et touchera bien entendu au tapis

Ayant montré la feuille de papier à dessin des deux côtés, au début de l'expérience, vous la placez de manière que l'un des bords recouvre complètement le rouleau, d'ailleurs moins grand que les côtés de cette feuille. C'est vous dire qu'elle sera presque aussi grande, sinon plus, que votre table. En saisissant la feuille pour en former un cylindre, il est facile de s'emparer du rouleau aux éventails et le rouler dedans. Vous le ceignez ensuite avec un anneau de caoutchouc que vous aviez glissé dans votre index.

L'ADHÉRENCE DES CORPS

Effet. — Vous montrez un grand couteau et appliquant la main droite dessus, les doigts joints, vous le soulevez. Vous écartez les doigts et le couteau ne tombe pas. Le prenant dans la main gauche, vous le placez sur l'intérieur de la main droite, ouverte horizontalement ; puis lentement d'abord, rapidement ensuite, vous retournez cette main et le couteau y demeure fixé. Vous répétez la même expérience avec la main gauche. Le couteau demeure tout aussi bien fixé sur le revers de la main. Vous pouvez le donner à examiner.

L'expérience est faite aussi avec une baguette qui adhère à votre main, d'un côté ou de l'autre, horizontalement ou verticalement et même au doigt.
Appliquant votre main sur un petit guéridon, vous le soulevez également.

Explication. — Prenez un fil noir, très solide, mesurant au moins cinquante centimètres. Formez une boucle à chaque extrémité. Passez une boucle dans le bouton de votre gilet et l'autre dans votre index. Vous présentez alors, de toutes façons, un couteau de cuisine ou de table, à manche noir et « vous l'enveloppez de fluide magnétique », ce qui vous permet d'y glisser la boucle. Lorsqu'elle se trouve à peu près au milieu du couteau, il suffit,



ce couteau étant posé à plat, d'y appliquer la main *de manière que le fil passe soit entre l'index et le médius, soit entre le médius et l'annulaire et se trouve tendu*, pour que le couteau adhère.

On peut combiner toutes sortes de positions. Il suffit toujours que le fil passe entre deux doigts et soit tendu.

Vous tenant face au public, vous pouvez présenter le couteau adhérent verticalement à la main, les bras étant tendu. Vous retirez secrètement le fil et pouvez donner le couteau à examiner.

Vous pouvez aussi vous présenter le fil étant déjà passé dans le couteau. Vous montrez celui-ci, vous le posez sur la table, retroussez vos manches et appliquez la main sur le couteau que vous soulevez.

— Et la baguette ? C'est sans doute le même procédé ?

Si vous voulez. Mais le suivant est préférable. La baguette est posée, bien en vue sur la table. Un anneau de fil noir est passé dedans, à une distance d'environ un ou deux centimètres de l'une des extrémités. Vous saisissez la baguette du bout des doigts, par cette extrémité, et vous introduisez l'index

dans la boucle. Le diamètre de celle-ci est légèrement plus grand que celui de la baguette et de votre doigt. Il est facile, en magnétisant la baguette par frottement opéré tour à tour avec la main droite et la main gauche, d'amener le fil au milieu. Le reste se conçoit. Avec un peu d'habileté, vous pouvez changer la boucle de doigt, de main, retirer la baguette, puis la glisser dans cette boucle, ou glisser la boucle dans la baguette. Vous donnez alors celle-ci à examiner en cours d'opération ou montrez votre main, la boucle se trouvant à ce moment dans la baguette. En vous déplaçant, ce qui vous permet parfois de vous dissimuler sans que personne ne songe que vous agissez avec dissimulation, ces changements s'opèrent avec plus de facilité. Agissez cependant avec le plus grand naturel.

La boucle peut aussi être passée dans l'index au moment où vous vous présentez avec la baguette. L'expérience s'en trouve facilitée.

Enfin, avant l'expérience, une boucle en forme de 8, en fil très fin, tel que ceux employés dans la confection des fleurs artificielles, peut être passée dans la baguette. Elle sera de même diamètre et ne glissera qu'à l'aide des doigts. La baguette ainsi préparée est posée sur la table. L'autre boucle est verticale. C'est la façon la plus facile d'exécuter ce tour. C'est peut-être la moins intrigante.

Ces fils sont invisibles de loin, surtout si la baguette est noire et surtout si vous êtes en habit noir. Nous vous conseillons d'ailleurs d'opérer devant un fond noir, lorsque vous présentez des expériences se rattachant au spiritisme (ou au pseudo-spitirisme).

Le guéridon n'offre rien d'anormal. Vous pouvez le montrer de toutes façons et y passer un cerceau. Votre main n'offre également rien d'anormal. Mais l'annulaire porte une bague. C'est elle qui vous permettra de soulever le guéridon, au centre duquel est enfoncé une pointe dont la tête ronde et plate est légèrement inclinée. On applique la main sur le guéridon et on insère la bague dans l'espace étroit qui se trouve entre la tête de la pointe et le dessus du guéridon et qui est invisible même d'assez près.

Il est facile de confectionner soi-même un guéridon pour cette expérience. Vous enfoncez dans un morceau de bois découpé une tige cylindrique de quarante-cinq centimètres de hauteur environ et clouez un rond de carton mince mais très solide. Un tel guéridon ne paraît pas truqué.

Vous pouvez par ce moyen, faire adhérer à votre main divers objes : boîte, cuvette, canne. Il suffit que la bague puisse s'accrocher après l'objet.

LE VOYAGE INVISIBLE et ÉVAPORATION MAGIQUE DE L'EAU

Effet. — L'opérateur verse des boutons sur un petit plateau non truqué et de l'eau dans une timbale vide. Prenant les boutons, il annonce qu'il va les jeter dans le récipient sans qu'il en tombe un seul à côté et qu'il va les retirer absolument secs de la timbale. Pour rendre l'expérience plus mystérieuse, il recouvre la timbale d'un cylindre sans préparation. La timbale étant invisible de l'opérateur comme du public, la difficulté paraît accrue.

Le prestidigitateur agite les boutons, les fait glisser d'une main dans l'autre, les lance... mais ils se sont volatilisés, ont disparu immédiatement sans que l'on puisse savoir où ils se trouvent. Le prestidigitateur retire le cylindre.

A la vive stupéfaction de l'assistance, l'eau a complètement disparu et les boutons, absolument secs, ont passé dans la timbale.

S'exécute bras nus, comme toutes les expériences de ce recueil. On peut employer un verre au lieu d'une timbale.

Explication. — Procurez-vous une timbale en aluminium, à bord mince, non arrondi et une timbale en aluminium plus haute d'un demi-centimètre environ ou à bord arrondi. Elle devra entrer sans difficulté dans l'autre.

Confectionnez un cylindre en papier fort, un peu plus haut que les timbales et entrant dans celles-ci avec un très léger frottement. Mettez quinze à vingt boutons, en os ou en métal, dans la grande timbale et placez l'autre dedans. Passez un nombre égal de boutons semblables dans un solide fil noir muni d'une épingle. Enfoncez l'épingle sous votre bras droit. Mettez les boutons enfilés dans la poche droite de votre habit. Et exécutez un autre tour, celui que nous dévoilons actuellement en sera plus vite préparé. Versez ensuite lentement, de l'eau dans la timbale montrée vide. (Un peu plus de la moitié Le public ne se rend pas compte de la quantité versée et est plutôt disposé à croire que vous avez rempli la timbale). Recouvrez avec le cylindre.



Allez maintenant chercher dans la coulisse une boîte dans laquelle se trouvent des boutons séparés, semblables aux autres... et les boutons enfilés, sortis de votre poche. Vous retournez la boîte sur un petit plateau noir. Les boutons ne devront donc pas être noirs. Vous les prenez et les versez d'une main dans l'autre, au-dessus du plateau, faisant tomber les boutons non enfilés. Ouvrant la main droite, de laquelle vous allez les lancer dans la timbale, vous les montrez encore, sans insister. Les agitant, on les entend tinter. Vous vous tenez alors de profil et regardez attentivement la timbale. Tirant sur le fil, en agitant les boutons, ceux-ci se réunissent, se touchant tous. Balancez lentement votre bras droit, dans l'attitude de quelqu'un qui vise et qui va lancer quelque chose, le tronc et les jambes demeurant toutefois immobiles et le corps étant droit. Soudain, ouvrant la main, pour la refermer aussitôt, les boutons s'en échappent et pendent sous votre bras, un peu au-dessous de l'ouverture de la poche. (La longueur du fil doit donc être calculée.) Balancez encore votre bras deux fois et, ouvrant la main avec grâce, dans le geste de lancer son contenu, les boutons semblent devoir disparu dans l'espace.

— Tiens ! faites-vous ! Où sont-ils ?...

Faire mine de les chercher dans les poches, ce qui vous permet d'empocher les boutons enfilés.

— C'est curieux, ajoutez-vous. J'ai dû faire un geste de plus et je me suis trompé de formule. J'ai trop prolongé l'expérience. Les boutons se sont volatilisés. A moins que...

Approchez-vous de la timbale, regardez dedans d'un air étonné. Retirez le cylindre et dedans la timbale intérieure. Vous la posez sur la table sous le couvert du cylindre, et versez les boutons sur le plateau.

On comprend que le rebord de la timbale intérieure permette de la retirer dans le cylindre. On comprend aussi, qu'à défaut d'un rebord, elle doit être plus haute. Ceci passe inaperçu du public. Il est cependant préférable, lorsque vous apportez la timbale double de la tenir par le haut, de même lorsque vous y versez de l'eau. Et vous la recouvrez aussitôt du cylindre. On comprend de même que le cylindre doit épouser les bords de la timbale. En le retirant, avec la main droite, non seulement vous retirez la timbale intérieure, mais, de celle-ci vous retirez, avec la main gauche, la timbale contenant les boutons. Cette finale doit être exécutée prestement.

L'expérience pourrait être faite avec un verre, à condition, bien entendu qu'un autre puisse entrer dedans, ou mieux, une timbale en celluloïd ; à condition aussi que les boutons soient dissimulés par un filet argenté ou blanc, tracé à l'intérieur du plus grand récipient qui devra être à facettes.

En tout cas, ceci est un tour de scène. Nous ne vous conseillons pas de l'exécuter près du public. Son effet est surprenant.

CONFETTI D'ARLEQUIN

Effet. — L'opérateur s'avance avec un grand plateau rectangulaire sur lequel sont posés deux bols recouverts d'un petit plateau noir, à filets rouge et or, ou d'une assiette ordinaire. Il met le plateau sur une planche reposant sur le dossier de deux chaises. Il montre les plateaux et les bols vides, puis une boîte contenant des confetti jaunes et une boîte contenant des confetti bleus. Il emplit un bol de confetti jaunes et l'autre de confetti bleus. Il les recouvre chacun d'un plateau et les évente. Enlevant les plateaux, le bol qui contenait des confetti jaunes content des confetti bleus et le bol qui contenait des confetti bleus contient des confetti jaunes.

L'opérateur montre ensuite deux foulards non préparés, l'un jaune, l'autre bleu. Il recouvre le bol aux confetti devenus jaunes avec le foulard bleu et le bol aux confetti maintenant bleus avec le foulard jaune. Il pose un plateau sur chaque bol qu'il évente l'un après l'autre. Enlevant foulards et plateaux, les deux bols contiennent des confetti verts. L'opérateur prend dans chacun d'eux une poignée de confetti qu'il laisse tomber en pluie. Plongeant à nouveau sa main dans l'un des bols il en retire encore une poignée de confetti qu'il frotte, tandis que, de l'autre main, il agite l'éventail. Au lieu de confetti verts, ce sont des confetti jaunes qui s'échappent de ses doigts. Saisissant dans l'autre bol, une poignée de confetti, il les froisse également entre ses doigts desquels s'envolent des confetti bleus, blancs, rouges...

* * *

Voici maintenant une expérience, non moins jolie qui repose sur des trucs analogues à ceux des *Confetti d'Arlequin*, quoique d'effets différents.

LES BOLS ET LES ASSIETTES MAGIQUES

Effet. — L'opérateur s'avance vers le public avec un plateau rectangulaire sur lequel sont disposées trois assiettes et, dans chacune d'elles, un bol. L'opérateur met une planche sur deux dossiers de chaises et montre une grande boîte contenant du blé. Puis il fait remarquer que les bols et les assiettes sont vides. Il place une assiette à une extrémité de la planche et pose dessus l'un des bols retourné. Il emplit les deux autres de blé, les recouvre d'un mouchoir non préparé et d'une assiette. Quelques passes... L'opérateur enlève mouchoirs et assiettes. Il pose ces dernières l'une sur l'autre, ouverture contre ouverture.

Le blé a disparu des deux bols. L'un contient de la farine que le magicien verse dans un sac de papier ; l'autre contient du lait qui est versé dans un pichet en verre. Séparant les deux assiettes apposées, de la fumée s'élève de chacune d'elles. Enlevant le troisième bol, un gâteau se trouve dans l'assiette qu'il recouvrait.

Ainsi se termine ce tour, rappelant certains effets merveilleux produits avec des choses usuelles et qui sont dépeints dans des fables et contes orientaux, japonais et chinois.

Explication des Confetti d'Arlequin

Le fond de chaque plateau est de même diamètre que l'ouverture des bols. On découpera, dans du bristol, deux rondelles de ce diamètre. On collera, sur un côté de l'une, des confetti d'un beau jaune d'or, sur un côté de l'autre des confetti d'un bleu sombre. L'autre face des bristols sera teintée à l'encre de Chine. (Couleur des plateaux.)

Les rondelles seront placées dans les plateaux, le côté noir, seul, étant visible... de l'opérateur.

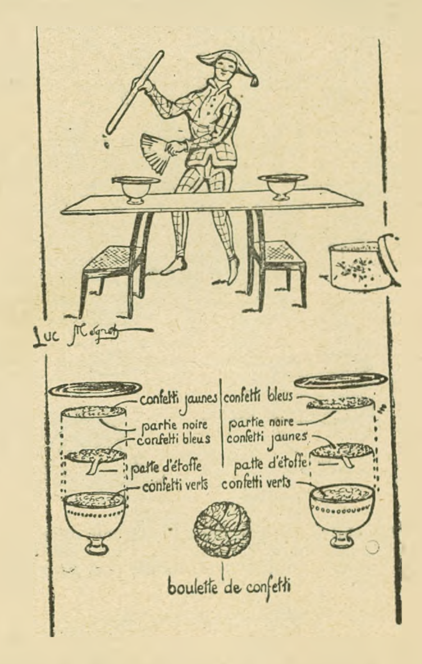
Après avoir copieusement mouillé une forte poignée de confetti jaunes, vous la pressez fortement dans votre main, de manière à en exprimer l'eau et vous en formez une boulette sur laquelle vous entrecroisez et nouez des fils noirs. Lorsque cette boulette est bien sèche, vous la dissimulez dans un bol rempli de confetti d'un vert clair, que vous recouvrez d'une rondelle de bristol d'un diamètre légèrement inférieur à celui du bol. Sur cette rondelle vous collez des confetti jaunes. Vous cachez ce bol dans la boîte remplie de couleur jaune.

Vous répétez la même opération avec une poignée de confetti bleus, de confetti blancs et de confetti rouges. L'autre bol, contenant aussi des confetti verts, sera recouvert d'une rondelle sur laquelle vous aurez collé des confetti bleus et qui sera, de même, munie d'une patte en étoffe, mais évidemment de couleur bleue.

En plongeant dans les boîtes les bols montrés vides, vous les échangez contre les bols aux confetti verts. Les tenant de manière que la patte soit de votre côté, vous montrez sans trop d'ostentation, le contenu des bols et vous les posez sur un plateau rectangulaire. En les recouvrant avec les plateaux noirs retournés, vous maintenez la rondelle de ceux-ci avec l'index afin qu'elle ne tombe pas.

Les foulards doivent recouvrir entièrement les bols. Soulevant légèrement d'une main, les plateaux, et les inclinant non moins légèrement vers le public, vous saisissez à la fin, entre le pouce et l'index, la petite patte inclinée de votre côté, la rondelle supérieure et le foulard. Tirant prestement ce dernier vers vous, vous escamotez ainsi les deux bristols. Ils demeurent dans le foulard que vous posez derrière, sur une chaise.

Vous recouvrez de nouveau les bols avec le plateau, pour un court moment et les éventez avec grâce. Lorsque vous plongez les doigts dans les confetti maintenant verts pour les laisser retomber en pluie, vous retrouvez aisément les boulettes cachées dans ceux-ci et que vous avez d'ailleurs placé de manière à vous en emparer sans hésitation. Plongeant ensuite la main délibérément, vous retirez en même temps que les boulettes quelques confetti verts que vous laissez retomber *involontairement*. Pétrissant les boulettes et les désagrégeant, vous éparpillez dans l'air les confetti qui ne doivent



s'échapper de vos doigts qu'en petite quantité, tandis que l'autre main agite l'éventail. Le fil noir tombe sans que le public s'en aperçoive.

Les plateaux peuvent être remplacés par des assiettes. Les rondelles de bristol, que l'on placera dans ces assiettes, devront, bien entendu, être blanches d'un côté. On pourra les cerner d'un trait de crayon bleu et tracer également au crayon bleu, un cercle de même diamètre. Sur le fond et les bords de l'assiette, on ajoutera de sobres enjolivures au crayon rouge.

Explication des Bols et des Assiettes magiques

EXPLICATION DES BOLS ET LES ASSIETTES AMGIQUES

De même que dans *Confetti d'Arlequin* les bols sont échangés dans la boîte et les rondelles entraînées dans les mouchoirs.

Dans l'une des assiettes, vous laissez tomber avant la présentation du tour, quelques gouttes d'acide chlorhydrique et vous enduisez d'alcali l'intérieur de l'autre assiette. La combinaison de ces deux produits donne naissance à une épaisse fumée.

La production du gâteau est d'une enfantine simplicité. Dans le bol se



trouve une sorte de calotte blanche dont l'extérieur offre l'aspect d'un gâteau. En recouvrant l'assiette du bol retourné, vous maintenez cette calotte avec l'index et le médius, afin qu'elle ne tombe pas. En retirant le bol elle demeure dans l'assiette.

CARNAVAL MAGIQUE

Effet. — Le magicien présente un carton à chapeau vide et, successivement, il dépose dedans des serpentins et un costume complet de carnaval : pantalon, veste, cravate, masque, perruque, coiffure. Il recouvre le carton de son couvercle et, s'emparant d'un éventail rutilant, il évente le carton. Retirant le couvercle, les serpentins, ainsi que le costume complet de carnaval ont totalement disparu. Tout cela a été changé en confetti. En effet, montrant l'intérieur du carton à chapeau, le public constate, à sa vive surprise, qu'il est rempli de confetti. Retournant le carton à chapeau, un monticule de confetti apparaît et il en glisse de tous côtés. C'est une masse énorme. On n'aurait jamais pu croire que le carton en contenait autant. Il y en a même plus qu'il ne peut en contenir.

Explication. — Le carton à chapeau est savamment truqué. A l'intérieur se trouve une sorte de cône de papier résistant. Ce cône épouse la paroi du

carton qui est de forme ronde. Extérieurement, il a été badigeonné de colle et roulé dans des confetti rouges. A ant cette opération, on l'aura recouvert extérieurement de papier fin, de couleur rouge. Des confetti rouges sont entassés de manière à bien remplir la partie se trouvant entre les parois et le fond du carton à chapeau et les parois extérieures du cône. Un rond de carton mince est placé hori ontalement dans le cône. Il est destiné à masquer la concavité de celui-ci. On peut donc montrer l'intérieur du carton à chapeau. De loin, il offre un aspect normal. Cet intérieur du carton sera montré sans insister. Intérieurement et extérieurement, le carton à chapeau est orné de bandes parallèles, verticales ou horizontales, et de couleur vive. Le couvercle du carton est pareillement orné. A l'intérieur se trouve un rond de carton



mince, de même diamètre. D'un côté, celui que l'on montre au public pour faire croire que le couvercle, comme la boîte, n'offrent rien d'anormal, le rond de carton est orné de bandes de couleur vive. L'autre côté a été badigeonné de colle, puis recouvert de confetti rouges. Au début de l'expérience, le couvercle est placé à côté du carton. Le dessus de ce couvercle est *sur* la table. Le double fond du couvercle est de même diamètre, moins un ou deux millimètres. Les confetti ne seront pas tous collés *à plat*. Il en est qui, à moitié collés, offriront une surface *non unie*. Deux épaisseurs de confetti, les uns entièrement collés, les autres à demi, est nécessaire pour offrir un aspect normal.

Dans le carton magique, le magicien entasse diverses choses de peu de poids et devant se réduire de manière à occuper le moins de place possible. Le costume sera donc très léger. Levant la rondelle de carton qui se trouve à l'intérieur du récipient, l'illusionniste entasse d'abord les serpentins, puis la coiffure, la perruque, le masque et, s'il le peut, une partie du cos-

tume. Il recouvre du rond de carton, qui est absolument indépendant du récipient. Il entasse ensuite ce qui reste.

Il s'empare alors du couvercle et le tient pouce en dessus, les doigt appliqués contre le double fond ou, si vous préferez, le *double dessus*. Il montre le couvercle des deux côtés et le met sur la boite. Le fond recouvert de confetti repose alors sur l'entassement des accessoires carnavalesques. Ceux-ci doivent donc présenter une surface assez régulière et horizontale. Retirant le couvercle, le carton paraît rempli de confetti.

Pour plus d'effet et pour ne pas encombrer la table qu'il serait long de débarrasser ensuite pour les expériences suivantes, le magicien recouvre le carton d'un plateau. Il retourne et plateau et carton. Le cône apparaît alo s, recouvert de confetti collés et de confetti non collés qui s'éparpillent.

Masque et costume de Carnaval ont disparu.

6226. Etampes, Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET N° **5**

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française de PARIS (X^e^)

Brochure N° **5** comprenant :

1. **Les rois en voyage.**
2. **Stupéfiant chassé-croisé des dames et des valets.**
3. **Satanas.**
4. **La fête mystérieuse.**



PRÉFACE

Nous avons cherché à réunir en ce modeste ouvrage, des expériences se rapprochant le plus possible, quant à l'effet, de ceux décrits dans les contes de fées. C'est donc pour mieux dire *l'effet magique* que nous avons surtout recherché. Mais,— oh ! il y a un mais, qui n'a, du reste, rien qui puisse inquiéter le lecteur, — nous avons voulu que toutes ces expériences, soient à la portée de tout le monde. Ceci ne gâte rien. Vous en convenez, n'est-ce pas ? Je suis heureux de le constater. Nous avons remplacé certaines manipulations difficiles par des subterfuges très simples qui ne demandent que peu d'habileté. Nous avons, dans presque tout l'ouvrage, supprimé la dextérité, pour la remplacer par quelque truquage facile. Nous avons également supprimé l'appareil, parfois compliqué, par un autre appareil, simple, facile à confectionner ou à se procurer. Nous avons ainsi voulu que vous puissiez réellement émerveiller vos spectateurs. Pour obtenir le maximum d'effet avec le minimum de moyens, une *scène* est souvent nécessaire. C'est donc sur une scène, mais *non truquée* que toutes les expériences que nous offrons, gagnent à être présentées. La distance, — quand elle n'est pas exagérée ! — accroît la beauté de certaines expériences de prestidigitation. Nos lecteurs-opérateurs ne tarderont pas à s'en rendre compte. Certes, tout le monde n'a pas une scène à sa disposition. Mais il est facile avec rideaux, paravents et tapis d'en improviser une.

Donc, voici la magie à la portée de tous les esprits et de toutes les mains. Des enfants, même, pourront réaliser quelques-unes des petites merveilles décrites en cet ouvrage que nous pourrions parer de différents titres, vraiment en rapport avec les tours variés qui le composent : *L'Illusionniste amateur*, *Les belles expériences de Magie Blanche*, *L'Art de dissimuler*, *Mystères et Secrets*.

Jusqu'ici, disons-le franchement, ce ne sont guère que de petits tours qui ont été dévoilés au grand public. Ces tours finissent par être très connus car on trouve les mêmes dans la plupart des recueils de prestidigitation qui s'adressent aux amateurs. Ici, rien de tel. Tous les jours sont nouveaux ou présentés de telle façon que leur effet est nouveau. La majeure partie de ces tours reposent d'ailleurs sur des procédés personnels. Nous avons aussi voulu que l'originalité ne soit pas absente. Au mystère, nous avons joint la riante fantaisie, l'humour, n'ayant qu'une prétention : amuser. Dans cet ensemble, on trouvera aisément la matière d'une ou plusieurs séances, très variées, complètes, qui feront passer l'amateur pour un véritable artiste prestidigitateur, pour un illusionniste habile, pour un sorcier, pour un magicien. Et les spectacles mystérieux auxquels donnent lieu les nombreux trucs qui défilent dans notre recueil seront d'abord amusants, ensuite amusants, et enfin amusants.

Nous avons expliqué des tours de cartes. Mais comme il en existe des quantités et que beaucoup sont très connus, nous n'avons puisé nulle part que dans notre cerveau. Nous vous révélons également des trucs de divination, de pseudo-transmission de pensée, car ce genre de récréation obtient toujours du succès, surtout si le sujet « hypnotique » ou « magnétique » appartient au sexe aimable et s'il est, lui-même, d'aspect aimable et séduisant.

S'inspirant de la magie dans ce qu'elle offre de particulièrement enchanteur, — à condition que ceci ne sorte pas du domaine des choses possibles — nous mettons l'amateur en mesure d'exécuter une longue performance de prestiges. Nous lui demandons bien, pour certains tours, de l'ingéniosité et quelque habileté dans l'art de construire, de confectionner, mais ingéniosité et habileté

sont toujours limités, en notre ouvrage. Cette limite ne dépasse jamais celle de Monsieur Tout-le-Monde ou, si nous craignons d'exagérer un peu, de Monsieur Presque-Tous ou de Monsieur N'importe-qui-ayant-du-goût.

Puisant nos effets dans le domaine sans issue de l'occultisme nous présentons quelques manifestations pseudo-spirites. L'expérimentateur semblera alors commander les esprits, les puissances invisibles qui, selon les cabalistes, habitent les quatre éléments. Nous nous inspirons donc, également, du magnétisme, du fakirisme, plus que de la magie blanche proprement dite et nous devons produire des phénomènes qui, sans posséder le chatoiement de l'art exclusivement enchanteur de la magie précitée, n'en sont pas moins captivants. Franchissant hardiment le seuil des sciences maudites, nous ne craignons pas d'évoquer Lucifuge, et, ce, sans grandiloquence aucune mais avec la nuance sarcastique propre au Prince des Ténèbres lui-même.

Nous écartons toutefois la chimie, considérant les expériences dont elle est la base, comme d'une réussite moins certaine, d'un effet moins *magique*, et parce que la plupart de ces expériences demandent des ingrédients parfois coûteux et qu'il n'est pas toujours aisé de se procurer.

Remontant à l'antique Magie Naturelle — pratiques des mages dont parle l'Ecriture Sainte et arcanes symboliques de l'Egypte — le conjurateur opère enfin avec ces deux éléments que nous pourrions dire contraires : l'eau et le feu. Nous expliquons donc des naissances, des évaporations, des filtrations, des voyages d'eau, ainsi que l'art de « jouer avec le feu » sans crainte de provoquer des incendies, car tout, en ce recueil, est sans danger. Nous mettons donc ainsi le lecteur en mesure de se servir d'objets usuels : verres, bols, assiettes, etc... pour la réalisation de divers petits miracles. Enfin, dévoiler un truc est pour nous prétexte à vous instruire sur plusieurs expériences reposant sur ledit truc et présentant parfois des effets dissemblables.

Nous vous conseillons d'avoir un aide qui, dans la coulisse, disposera à votre portée et au fur et à mesure des besoins, les éléments de chaque expérience. S'il s'agit d'objets peu volumineux, ils devront être mis sur un plateau ou un guéridon qui ne sera uniquement chargé que des accessoires propres à chaque illusion. Le tour fait, l'aide enlève les accessoires afin de ne pas encombrer la scène et la partie des coulisses où doivent se trouver déjà les éléments de l'expérience que vous allez maintenant exécuter. Parfois, c'est en scène même que l'aide, qui devra être autant que possible, une personne jeune apportera les accessoires.

Commencez toujours par un tour très énigmatique, — mais jamais par un grand tour, jamais par une illusion à importante mise en scène. Par contre, terminez par un grand truc.

Sur ce, chers lecteurs, bon courage et vif succès. Voici des trucs et encore des trucs, des ruses, des subterfuges, des trompe-l'œil, des quiproquos, des détours, des méandres... Lorsque vous serez arrivé à la dernière page, vous vous trouverez avoir parcouru un labyrinthe et je suis certain que vous ne vous y perdrez pas. Lisez, voyez, choisissez, opérez...

Nous avons essayé de donner un aspect aimable au « fiel réalité » comme dit Xavier Privas. Cette « réalité » décevante est tout l'art de créer de l'illusion. Mais si le lecteur en voit continuellement la présence, le spectateur, lui, ne verra que le « miel illusion », comme dit encore Xavier Privas.

Voici des trucs et des trucs, de la magie, du prestige, du mensonge doré, de la tromperie miroitante, de la poudre aux yeux. Nous ne doutons pas qu'aprés avoir étudié les tours de cet ouvrage au cours duquel le frac noir et le costume oriental se succèdent en d'explicatifs dessins, vous ne puissiez « faire rêver les yeux ouverts » tout comme les illusionnistes, et prestidigitateurs de nos foires et de nos music-halls. Toutefois, chercher à les atteindre serait prétentieux. Ils connaissent des secrets que nous ne révélerons pas ici, ils ont une maîtrise acquise par un laborieux travail et, souvent, ce qui ne peut s'obtenir : *le don* qui, à lui seul, fait des miracles, des merveilles dans tous les domaines de l'Art.

...L'illusionniste est l'Oiseau de Paradis, ou, si vous préférez, — *Bulbul al Syak* ! — le magicien ailé du pays de Kaff, l'oiseau lointain des *Mille et une Nuits*.

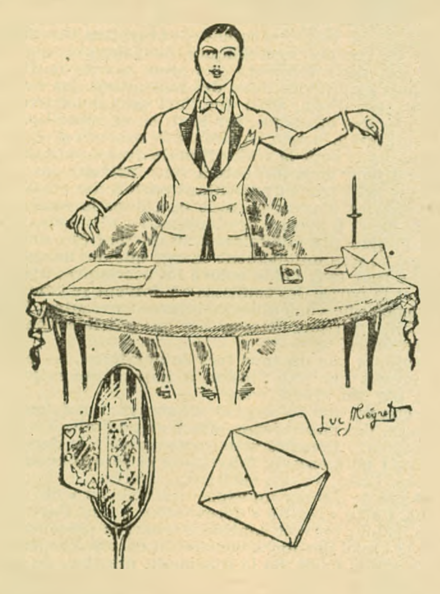
Luc MÉGRET.

LES ROIS EN VOYAGE

Effet. — D'un jeu préalablement battu, l'opérateur retire le roi de cœur qu'il met sur la table et recouvre d'un foulard sans préparation. Soudain, s'adressant au public :

— Quoi ? fait-il. Vous croyez que le roi de cœur n'est plus sous le foulard ?

Soulevant celui-ci, il prend la carte, mais... c'est le roi de trèfle qui se trouve sous le foulard. Le roi de cœur a disparu. L'opérateur cherche alors dans le jeu. Il se pourrait que le roi de cœur se soit transporté là. En effet, le



voici ! L'opérateur le montre au public et l'insère dans une enveloppe qu'il appuie contre un objet de la mise en scène, chandelier ou chapeau, qui se trouve sur un guéridon. Il plonge la main sous le foulard pour en retirer le roi de trèfle. Mais... il constate que c'est le roi de cœur ! Où est maintenant le roi de trèfle ? L'opérateur fait défiler toutes les cartes du jeu devant les yeux du public. Le roi de trèfle s'est absenté de celui-ci. L'opérateur ouvre l'enveloppe qu'il a cacheté, et en retire le roi de trèfle.

Avant de vous révéler le secret de ce petit tour, je vais vous relater l'effet d'un autre :

STUPÉFIANT CHASSÉ-CROISÉ DES DAMES ET DES VALETS

Effet. — L'opérateur retire d'un jeu la dame de pique qu'il met sur la table, dos en dessus. Il en retire aussi la dame de carreau qu'il met un peu plus loin, sur la table, dos en dessus. Il prend le valet de pique et le valet de carreau qu'il glisse dans un enveloppe, laquelle est ensuite cachetée et dressée bien en vue du public, contre un objet quelconque de la mise en scène, chandelier, chapeau, coupe... L'opérateur annonce alors qu'il va faire passer, dans l'enveloppe, la dame de pique et la dame de carreau qui, toujours sur



la table montrent leur dos au public. Le valet de pique et le valet de carreau qui sont dans l'enveloppe prendront, sur la table, la place des dames. Pour cela, point n'est besoin de toucher à l'enveloppe et aux deux cartes qui sont sur la table. Un courant magnétique établi avec la baguette magique suffit à opérer le phénomène. L'opérateur, se tenant au milieu de la scène, fait donc aller et venir sa baguette de l'enveloppe aux deux cartes et des deux cartes à l'enveloppe. Il ouvre cette dernière à l'aide d'un coupe-papier et en retire la dame de pique et la dame de carreau. Prenant les deux cartes qui sont sur la table et auxquelles il n'a pas touché depuis qu'il les a posé là, dos en dessus et qui, pas un seul instant n'ont été dissimulées, il les montre au public. Ces cartes représentent le valet de pique et le valet de cœur.

Explication des Rois en Voyage

Au dos d'un roi de cœur hors d'usage collez un roi de trèfle qui ne peut plus vous servir. Vous aurez ainsi une double carte ou plutôt une carte à double face qui pourra vous être de quelque utilité. Vous ne montrez tout d'abord que le côté représentant le roi de cœur et vous mettez ce dernier sur la table. Vous le recouvrez ensuite d'un foulard. Lorsqu'il vous plaît de changer ce roi de cœur en roi de trèfle, vous soulevez le foulard avec la main gauche et, en plongeant la main droite, vous retournez le roi de cœur qui, de ce fait devient instantanément roi de trèfle. Il est bon d'avoir du cœur, mais il est bien aussi d'avoir du trèfle, c'est-à-dire de l'argent — car le trèfle est signe d'argent, en cartomancie.

Dans le jeu se trouve un roi de cœur non truqué, et dans l'enveloppe qui est double aussi, comme la carte que vous venez de retourner, vous avez inséré un roi de trèfle sans préparation. L'enveloppe dans laquelle il se trouve est cachetée. Au dos de celle-ci est collée une enveloppe semblable, mais vide et non cachetée. C'est dans cette dernière que vous glissez, face au public, le roi de cœur extrait du jeu. Vous cachetez ensuite l'enveloppe et vous l'appuyez bien en vue, contre un objet de la mise en scène. Mais *vous la retournez.* Le côté du roi de trèfle est donc du côté du public.

Le reste se passe de commentaires.

Explication du Stupéfiant Chassé-Croisé des Dames et des Valets

Là encore deux enveloppes semblables, et collées dos à dos sont indispensables. Dans l'une, cachetée, se trouvent deux cartes : la dame de pique et la dame de carreau. L'autre, ouverte, est vide.

Une dame de pique et une dame de carreau se trouvent dans le jeu. Le dos de ces dames est *noir.* (On aura badigeonné le verso de ces cartes avec de l'encre de Chine où on l'aura recouvert de papier noir). Derrière la dame de pique est placé le valet de pique et, derrière la dame de cœur le valet de cœur.

Au lieu de prendre une seule carte, vous en prenez deux. Vous cachez le valet avec la dame et, sur la table. vous posez ces deux cartes l'une sur l'autre. Dans le jeu se trouve un autre valet de pique et un autre valet de cœur. Vous emprisonnerez ces valets dans la partie de la double enveloppe jusqu'ici visible du public. Vous cachetez et dressez l'enveloppe en évidence, en la retournant secrètement.

Le tapis de la table est noir. Prenant seulement les valets dont chacun peut voir le dos, vous les montrez au public stupéfait. Les dames restent sur la table. Elles sont invisibles, grâce au tarot qui est de même teinte que le tapis.

Ces cartes peuvent être disposées sur un plateau noir.

Ces expériences demandent à être exécutées assez loin des spectateurs.

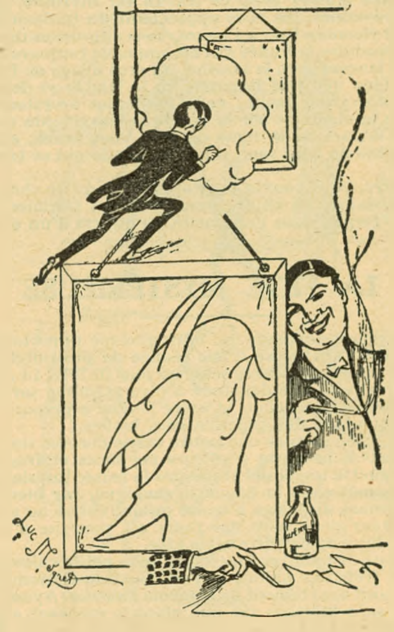
SATANAS

Effet. — L'opérateur montre de toutes façons une feuille de papier d'apparence tout à fait ordinaire, par exemple une demi-feuille de journal. Il montre aussi un grand cadre mince en bois. A l'aide de punaises, il fixe la demi-feuille sur le cadre auquel est attaché un ruban ou un cordon permettant de le suspendre. L'opérateur suspend donc le cadre, au milieu de la scène, à une corde verticale ou horizontale. Il le montre des deux côtés, puis il

annonce : « Mesdames et Messieurs, si vous le voulez bien, je vais vous faire apparaître le Diable... oui le Diable, le Souverain des Enfers, le roi des bandits, l'inventeur de la Guerre, de la Vie chère et la Crise des Logements. Je le ferai paraître dans le cadre, — n'ayez pas peur — dans ce cadre, parfaitement... Sur cette feuille...

Ne craignez rien, il ne s'agira pas du Diable en chair, en os et en flamme, mais plutôt de son image, de son portrait, Rassurez-vous... l'expérience est sans danger. »

L'opérateur allume une cigarette et, s'approchant du cadre suspendu, il lance une forte bouffée de fumée sur la feuille tendue. Puis il s'éloigne. Lorsque la fumée est dissipée, on voit se dessiner, sur la feuille, un étrange



profil. C'est, d'abord un petit trait noirâtre, qui s'allonge, se courbe, décrit des méandres, c'est dans le papier une ligne qui le ronge, comme s'il était attaqué par un corrosif. Satan apparaît ainsi, progressivement et c'est le feu qui fait son portrait. On dirait qu'un crayon invisible, mais à la pointe incandescente, le trace sur le papier. L'opérateur prend le cadre et montre, des deux côtés cet original portrait. Le papier a été perforé de manière à former un profil cornu et très découpé, qui est celui du Diable lui-même, inventeur de la Guerre, de la Vie Chère, du Cubisme, du Jazz-Band et de certaines danses à la mode...

Explication. — Cette curieuse expérience est d'une exécution facile. On emploiera pour faire apparaître Sa Majesté Cornue, un papier non collé, par exemple une feuille de journal, comme j'ai eu l'honneur de vous le dire en vous relatant l'effet cabalistique de ce tour à la portée de tous. Vous ferez dissoudre du salpêtre dans une petite bouteille remplie d'eau. La dissolution

doit être très forte. Le salpêtre est un produit à la portée des bourses les plus modestes. Un quart coûte cinquante centimes et avec un demi-quart vous pouvez faire beaucoup d'expériences, du genre de celle que je vous détaille.

Avec un morceau de bois, trempé dans la solution de salpêtre, vous tracerez le profil du Diable sur la feuille de papier. Si vous n'avez pas de dispositions pour le dessin, vous copierez celui qui illustre cet article. Mais bien entendu, il ne faudra pas tout copier. Vous copierez seulement le profil de Satan. Le dessin peut être tracé d'avance au crayon, et cela très légèrement.

Attendez que votre composition soit sèche et à l'aide du morceau de bois, passez une deuxième couche de salpêtre, attendez aussi qu'elle soit sèche pour présenter le phénomène.

De loin et même d'assez près, ce travail est invisible, surtout pour les personnes non prévenues. En vous approchant du tableau encore vierge et sur lequel Lucifer ricanera tout à l'heure, vous approchez de celui-ci, la cigarette destinée à produire la fumée qui accompagne toujours toute apparition diabolique. Vous lancez, avec la bouche, un gros nuage de fumée de manière à masquer tant bien que mal la partie où le Diable se dessinera. En vous livrant à cette opération facile, vous appliquez secrètement l'extrémité incandescente de la cigarette sur la partie recouverte de salpêtre, qui doit être le point de départ de la ligne de feu. Vous aurez, au crayon, figuré un point perceptible de vous seul, sur cette partie qui se trouve en bas et à gauche.

Grâce au salpêtre, vous pouvez faire apparaître autre chose que le Diable, le portrait d'une dame, un chiffre, une date, des initiales, un nom, etc... Le dessin peut se former dans l'obscurité, ce qui est d'un excellent effet.

LA FÊTE MYSTÉRIEUSE

Voici une expérience de magie qui offre quelque importance comme vous allez voir. Elle sera l'apothéose d'une séance de prestidigitation. Elle sera même de quelque intérêt présentée seule un jour de fête, 14 Juillet, Baptême, Mariage, Anniversaire... Elle demande à être exécutée sur une scène, loin du public. Quoique à grand effet, et assez longue à préparer, elle n'est pas plus compliquée que bien des expériences... faciles.

Effet. — Le magicien montre une petite caisse décorée sur toutes ses faces de peintures vives. Il présente d'ailleurs ces faces et frappe sur chacune d'elles avec la baguette magique. Il mesure la caisse intérieurement et extérieurement, également avec la baguette magique, car bien entendu, il est toujours des personnes disposées à croire qu'une caisse ou une boîte servant à un prestidigitateur pour faire des tours est pourvue d'un double fond. Le progrès n'a pu faire disparaître cette idée.

Donc non content de montrer l'intérieur de la petite caisse, notre magicien la mesure, plutôt trois fois qu'une et l'on constate clairement qu'intérieur, comme extérieur sont exactement de la même hauteur. Ayant mis la caissette sur un guéridon, sans tapis ou sur une planche reposant sur deux dossiers de chaises le magicien retrousse ses manches, plonge les bras dans le récipient et en retire des fleurs qu'il distribue. Il en dispose d'autres pour orner la scène. Empruntant un chapeau de feutre rond ou mou, il montre sa main droite, des deux côtés, la plonge dans la coiffure et, de celle-ci il sort immédiatement une grande guirlande qu'il suspend entre deux poteaux s'élevant au fond de la scène.

« Mesdames, Messieurs, dit-il, une fête toute entière se trouve dans cette caisse. Qui le croirait ? Oh ! Une petite fête ! Mais qui peut grandir, quoique n'étant pas espagnole. »

Ce disant, il extrait une écharpe tricolore dont il se ceint.

Montrant la caisse vide :

— La fête comme vous voyez, s'est interrompue. Mais elle va continuer de plus belle. »

Il sort alors de nouvelles fleurs qu'il dispose dans des vases fixés aux poteaux auxquels il a accroché la guirlande qui se trouvait dans le couvre-

chef du spectateur. Il sort aussi plusieurs lampions allumés. Il les éteint aussitôt, non parce qu'une fête sans lumière est plus mystérieuse, mais parce qu'ils sont destinés à compléter la guirlande de feuilles et de fleurs et que celle-ci n'est pas assurée contre l'incendie. De la caissette aux vives couleurs, le magicien produit un interminable serpentin que, d'un mouvement de rotation, il enroule autour de sa baguette. Il s'éloigne et le serpentin qui sort continuellement fait défiler les tons les plus variés. C'est tout d'abord du bleu, puis du blanc, puis du rouge, et c'est encore du bleu suivi de blanc auquel succède le rouge. Deux ou trois fois encore bleu, blanc, rouge, puis



vert, jaune, etc... A la fin, le serpentin est argenté, puis doré. A ce moment survient un aide, qui autant que possible sera une personne jeune et gracieuse — garçonnet ou fillette. Tandis que la fête se déploie, l'aide pare la scène du serpentin multicolore. Le magicien retire de la caisse mystérieuse des banderoles qu'il lance très haut et qui retombent dans le public. De chacune de ces banderoles s'échappe une pluie de confetti.

« Ces sont des fusées, fait remarquer le magicien.

Lorsque, lancées avec force, ces banderoles se sont entièrement déroulées, toujours une pluie de confetti tous rouges, bleus, verts ou jaunes ou multicolores, en jaillissent et tombent sur les spectateurs. Le magicien montre la caissette vide.

— La fête serait-elle terminée ? dit-il. Généralement, un feu d'artifice termine une fête. Le feu d'artifice en papier destiné à être tiré en plein jour vient de s'achever... Je ne pense pas, toutefois, que la fête soit finie.

Mesurant la caisse extérieurement et intérieurement avec sa baguette magique, puis un mètre :

— Pas de double-fond. Comment peut-on sortir des objets d'un récipient qui ne possède pas de double-fond ? Il en faut un, déclare-t-il. »

Il frappe sur la caisse.

— Cette fois, nous allons pouvoir continuer, annonce le magicien. Il y a un double-fond dans la caisse. Mais il est invisible.

Il produit de petits drapeaux. L'aide qui a décoré les poteaux avec les banderoles, ajoute aux bigarrures de ces dernières de petits trophées, et voici un arc de triomphe constitué. La caisse donne ensuite au magicien six bougies allumées que l'aide silencieux dispose dans des chandeliers. Ce sont encore quelques petits drapeaux de papier de soie, puis des images et un grand drapeau français, toujours produits par la caissette magicienne. Celle-ci est montrée vide. La fête est terminée. Le magicien frappe sur la caisse avec la baguette enchantée.

— Est-elle bien vide ? Souvent j'ai cru qu'il n'y avait plus rien dedans et il y avait toujours quelque chose. Voulez-vous vous assurer vous-même si elle est vide ?

Il remet le récipient à un spectateur qui le fait circuler après en avoir examiné scrupuleusement l'intérieur. Les assistants constatent ainsi *de visu* que la caisse n'a subi aucune préparation.

Cependant, les bougies se transforment soudain, les unes en feux de Bengale, les autres en pluie d'argent et en pluies d'or. Ainsi, se termine une chatoyante série de prestiges, l'une des plus jolies en même temps que des plus faciles qu'il soit donné à un amateur de présenter.

Préparation. — Exécution. — La petite caisse est rectangulaire. Elle est assez haute, — le fond et l'ouverture sont carrés. Elle sera en bois léger ou en fort carton. Intérieurement, elle est peinte en bleu un peu sombre, parcouru de marbrures grises et noires. On peut également la garnir de papier de chambre, à condition que celui-ci porte de nombreux ornements, arabesques, figures, motifs divers, formant de loin, un ensemble un peu confus. Plus la caisse sera grande, plus elle pourra contenir de choses. L'effet du tour réside beaucoup en la quantité d'accessoires produits.

La caisse possède un double fond, — mais oui ; je vous assure. Ce deuxième fond est absolument indépendant. C'est un simple carré de carton mince et résistant d'un demi-centimètre de moins de chacun des deux côtés que le fond véritable de la caisse. Les deux faces de carton offrent exactement l'aspect du fond véritable de la caisse. Dans cette dernière sont entassés, tels harengs en caque, tous les éléments de la fête. Ils sont de peu de poids, tout cela n'est guère que du papier de soie. On doit pouvoir retourner la caisse sans que rien ne tombe. Une étroite bande d'étoffe noire fixée autour du double fond permet d'*enfoncer* celui-ci silencieusement et de retourner la caissette sans que rien ne bouge ! La bande d'étoffe forme bourrelet lorsque le fond N° 2 est enfoncé. Pour mesurer intérieurement avec la baguette mystérieuse, le magicien lève le double-fond de la même manière que l'on ouvre un livre. Il enfonce la baguette dans un trou dont est muni au centre le rouleau de serpentins ou dans les lampions, ou encore dans des interstices réservés à cet effet entre quelques uns des accessoires de la fête.

Voyons maintenant comment sont constitués ces accessoires. La plupart, avons-nous dit, ne sont que du papier de soie. Il y a cependant quelques petits bouquets de fleurs naturelles.

Pliées, les guirlandes tiennent une place insignifiante. En prenant des fleurs, le magicien s'empare de l'une de ces guirlandes et la dissimule dans le creux de la main gauche qui demeurera toutefois ouverte, mais légèrement *arrondie*. Il demandera un chapeau à une personne de l'aimable société. Il le prendra d'abord avec la main droite, puis avec la main gauche, dans laquelle est *empalmée* la guirlande réduite à sa plus simple expression. S'éloignant, il montre le chapeau vide qu'il tient pouce *en dessous* et y laisse choir la guirlande, tout en présentant la main droite des deux côtés. Plongeant cette dernière dans le couvre-chef, il en retire la guirlande.

Ne commençons pas un chapitre sur la question des drapeaux. Ce sont des emblèmes faciles à se procurer ou à confectionner. Un seul sera en étoffe. Comme les autres, il sera roulé autour d'une hampe en bois. Mais dans celle

du drapeau d'étoffe circulera un tube de carton mince de la même couleur que la hampe. Déployé, le drapeau offrira une superficie plus grande que le fond de la caisse. (A peu près le double.) La hampe en bois aura à peine la dimension du fond de la caisse. Mais comme elle porte une rallonge, le drapeau pourra se montrer avec un aspect normal.

C'est par le milieu que le serpentin sera déroulé.

Les *banderoles-fusées* sont d'un effet original et gracieux. Leur jet dans l'assemblée et la bénédiction de confetti décorant les épaules amuse beaucoup la société. Je vous recommande ce feu d'artifice... artificiel, si j'ose m'exprimez ainsi, et j'ose. A l'extrémité de chaque banderole collez un tube en papier fort, fermé aux deux bouts. Coupez ce tube, de manière qu'il ait une grande ouverture comme l'indique la figure. Emplissez-le de confetti et roulez très soigneusement, *en serrant*.

Contrairement à la caisse, les lampions n'ont pas de fond. A la place, c'est un fil de fer roulé à peu près au milieu autour d'une allumette-bougie. Les lampions sont tous mis les uns dans les autres, les allumettes se touchant. Pour allumer, il suffit de frotter un petit papier de verre sur ces bougies groupées. Il y en a bien deux ou trois qui prennent. C'est suffisant, même une — pour que les autres s'enflamment.

De même, les bougies ont, au lieu de mèches ordinaires, une allumette-bougie fixée à une épingle enfoncée dans... un feu de Bengale ou une pluie d'argent ou d'or. A l'aide d'un petit fil blanc, on ligote ensemble allumette, épingle et mèche du feu de Bengale ou de la pluie d'or ou d'argent. *Bengales* et *Pluies* sont roulés dans du papier blanc de manière à faire croire, de loin qu'il s'agit de bougies. « Le plus court croquis m'en dit plus long qu'un long rapport », a dit Napoléon. Mieux que tout détail donné par la plume, les illustrations de cet article vous éclaireront sur la manière de confectionner les bougies de la fête mystérieuse.

Évidemment, c'est de la caisse même que vous déroulerez le drapeau, français, parce que le sortir roulé, comme si l'on sortait une quenouille, manque d'élégance. Avant de sortir ce drapeau, vous aurez fait apparaître de grandes images ou de petites affiches illustrées. Elles sont pliées, mais, vous les sortez dépliées.

Derrière l'une de ces belles images en couleur, vous cacherez le double fond.

Le double-fond est un truc. L'enlever et le mettre *ad libitum* est un autre truc. Un truc pour dissimuler un truc ; c'est ce que doit, plus que jamais, employer le prestidigitateur actuel, car, plus que jamais on est à une époque où chacun veut *voir*, *savoir*, *examiner*, *se rendre compte*, et même réaliser.



6226. Etampes. Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET   N° 6

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (X^e)

Brochure N° **6** comprenant :

1. **Escamotage d'une bougie — 3 effets — (3 tours différents).**

2. **La bougie changée en pièces d'or.**

3. **Double escamotage d'une pile de pièces d'or.**

4. **Passe-passe de l'or et de la bougie.**



Les Trucs de Prestidigitation
ILLUSTRÉS
de la Société de la Gaîté Française

comprenant Seize Brochures

Chaque 2.50
Cinq au choix .... 11 fr.
Les dix .... 20 fr.
La collection .... 30 fr.

Brochure 1. — Comprenant : L'art de se décorer. — L'apparition mystérieuse d'un jeu de cartes. — Le merveilleux tour de cartes. — La divination de l'as. — La lecture à travers les corps opaques. — La dame devinée. — Le valet deviné. — La prévision merveilleuse. — La carte devinée.

Brochure 2. — Comprend : La Coupe de Circé. — L'aquarium miraculeux. — Le bocal du magicien « Mennlato ». — Le verre enchanté. — Le voyage de l'eau. — Filtration de l'eau à travers un plateau. — Le miracle de Neptune.

Brochure 3. — Le prestidigitateur masqué. — Le tambourin des fées. — La reine du Sabbat. — L'évadé. — Le sac de Lucifer. — A travers l'impossible.

Brochure 4. — Les coups de baguette magique. — L'adhérence des corps. — Le voyage invisible et évaporation magique. — Confetti d'Arlequin. — Les bols et les assiettes magiques. — Le carnaval magique.

Brochure 5. — Les rois en voyage. — Stupéfiant chassé-croisé des dames et des valets. — Satanas. — La fête mystérieuse.

Brochure 6. — Escamotage d'une bougie (3 tours différents). — La bougie changée en pièce d'or. — Double escamotage d'une pile de pièces d'or. — Passe-passe de l'or et de la bougie.

Brochure 7. — Naissance des papillons (2 effets). — Les papillons à la chandelle. — L'œuf aux papillons. — Le parapluie-aéroplane.

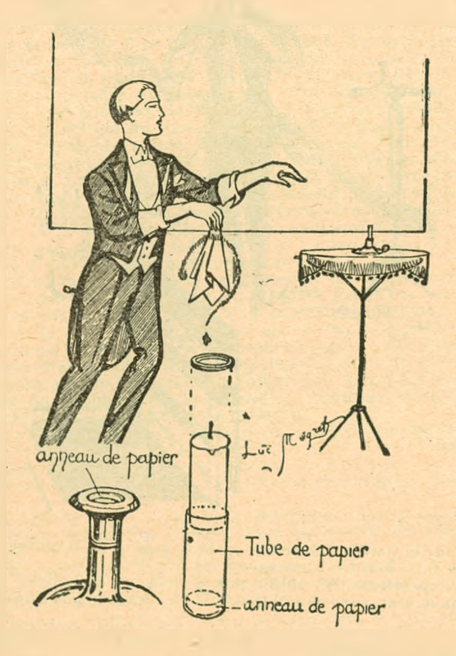
Brochure 8. — Bleu ou rouge. — Blanc et noir. — Inexplicable teinture d'un foulard dans un verre d'eau. — Inexplicable teinture d'une pelote de laine dans la main. — Inexplicable teinture d'une pelote de laine dans un chapeau. — Vert et rouge ou rouge et vert.

Pour les brochures suivantes, voir Catalogue général qui vous sera adressé contre la somme de 2 francs.

ESCAMOTAGE D'UNE BOUGIE

Les effets de ces tours à la portée de tout le monde ont une grande analogie. Je vais cependant vous les exposer.

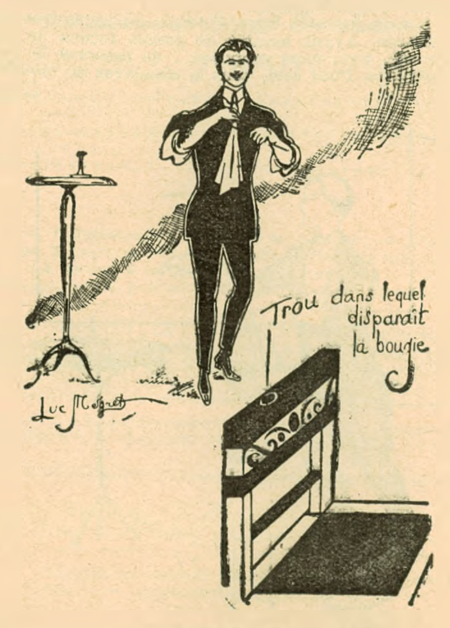
1er *Effet.* — Sur un guéridon léger, à dessus mince, se trouve un bougeoir avec bougie allumée. Ayant montré de toutes façons un mouchoir qui peut être emprunté, vous vous proposez... de moucher la bougie ? Non De la faire disparaître. Pour cela, vous la recouvrez du mouchoir et l'enle-



vez dedans, la tenant par le haut entre le pouce et l'index. Glissant l'autre main sous le mouchoir, vous lâchez celui-ci et la bougie. Mais dans votre main, vous ne recevez que le mouchoir qui s'affaisse. La bougie a disparu. Vous rendez le mouchoir à son propriétaire. Bien entendu, vous avez éteint la bougie avant de la recouvrir du mouchoir. Vous opérez bras nus, mains toujours vides.

2e *Effet.* - Sur un guéridon léger, à dessus mince, se trouve un bougeoir avec bougie allumée. Vous la prenez et montrez qu'elle est naturelle en frappant sur le guéridon et une chaise avec ladite bougie. Vous pouvez donner la bougie à examiner. Vous empruntez un mouchoir et la recouvrez si vous la tenez par le haut entre le pouce et l'index de la main droite. Pour prouver que la bougie est encore sous le mouchoir, vous frappez encore avec contre le

guéridon et sur le dossier d'une chaise. Vous vous avancez alors vers le public en tenant toujours la bougie. Vous glissez la main gauche sur le mouchoir pour prendre la bougie et, en même temps, vous l'abandonnez avec la main droite. Mais le mouchoir s'affaisse : la bougie a disparu. Vous remettrez le mouchoir à son propriétaire. Jusqu'au dernier moment, vous prouvez que la bougie est sous le mouchoir. Comme vous êtes, à ce moment, près du public



vous frappez sur la partie supérieure de la bougie avec la baguette magique. Toujours bras nus, mains vides, montrées des deux côtés à n'importe quel moment de l'expérience. N'oubliez pas d'éteindre la bougie, avant de la recouvrir du mouchoir, car celui-ci pourrait fort bien ne pas faire office d'éteignoir.

3e *Effet.* — Sur un guéridon léger, à dessus mince, se trouve un bougeoir avec une bougie allumée.

Vous montrez un tube de carton, absolument vide et vous glissez la bougie dedans. Vous recouvrez le tube d'un mouchoir emprunté et vous le tenez par le haut. Tout à coup, enlevant prestement le mouchoir, vous faites constater que la bougie... a fondu. Le tube est vide ! — Quoi ? faites-vous, semblant vous adresser à un spectateur méfiant. Ce n'est qu'une illusion ? La bougie est toujours dans le tube, mais ayant l'extrémité noire, on s'imagine que ce dernier est vide ? vous faites erreur ! Le tube est réellement vide. Voyez ! Ça sonne le creux !

Vous frappez alors de-ci, de-là sur le guéridon et sur le dossier d'une chaise. Vous vous avancez ensuite en tenant, à travers le tissu, le tube escamoteur; Tirant brusquement sur le mouchoir, le tube, comme la bougie, a disparu. Rendez le mouchoir à son propriétaire.

Explication du 1er tour. — Le bougeoir mesure environ huit centimètres de hauteur. A sa partie supérieure et à l'intérieur, vous aurez collé un anneau de papier d'un demi-centimètre.

La bougie est truquée. Elle est composée d'un tube de papier blanc résistant, dans lequel on a enfoncé légèrement une bougie véritable, un peu moins longue que le tube. La hauteur totale est de 15 centimètres environ. A la partie inférieure du tube, et à l'extérieur vous aurez collé un anneau de papier d'un demi-centimètre. La bougie à moitié fausse est placée dans toute sa hauteur dans le bougeoir. Mais il suffit d'une légère secousse pour que le tube glisse entièrement dans le bougeoir et la bougie dans le tube. Il ne s'agit donc pas d'imprimer de secousse à la table, si ce n'est volontairement et à la condition que la bougie à moitié véritable soit masquée à ce moment.

L'illusionniste porte à l'annulaire de la main gauche une bague de même diamètre que la bougie. Il la retire secrètement, par exemple au moment où il emprunte le mouchoir ou en se dirigeant vers la scène. Il lui suffit d'ailleurs d'incliner la main pour que la bougie glisse. Elle est évidemment d'un diamètre trop large pour son doigt. Sans agir avec dissimulation, il évitera, autant que possible, de montrer cette bague pendant qu'il opérera. En recouvrant la bougie du mouchoir, il glisse la bague sous celui-ci et la tient à travers le tissu au lieu de tenir la bougie. Mais, toujours sous le couvert du mouchoir, il a poussé celle-ci dans le bougeoir. Chute, effondrement, disparition. Le magicien tient toujours la bague entre le pouce et l'index de la main droite. Il se dirige ainsi vers le public. Insérant sa main gauche sous les pans du mouchoir, il lève l'annulaire et en présente l'extrémité à la bague qu'il lâche aussitôt. Elle descend dans son doigt. La bougie a disparu. Bien exécuté, ce tour est très étonnant. Le deuxième ne l'est pas moins car il s'agit là d'une bougie sans nulle préparation.

Explication du 2e tour. — Dans le dossier de la chaise se trouve un trou. Le haut du dossier est noir, de même que le bas. Entre ces deux bandes figurent des ornements également noirs. Bien entendu, l'épaisseur du dossier sera noire. De loin, le trou rond de celui-ci est invisible. Vous pouvez truquer ainsi le dos d'une chaise ordinaire en l'enveloppant à demi dans une étoffe. Le même genre d'étoffe garnira le dessus du siège afin que le dossier ne semble pas le moins du monde anormal. La bougie doit y tomber silencieusement. Le mieux est de dissimuler dans le dossier, véritable ou faux, un tube de bristol au fond duquel est entassé de la ouate.

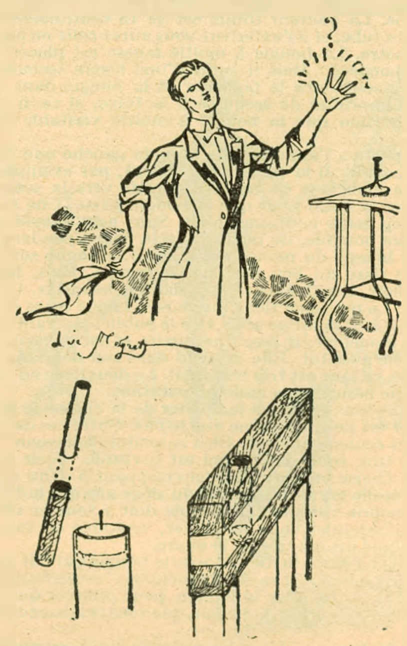
Là encore, c'est une bague du diamètre de la bougie qui fait croire, jusqu'au dernier moment, que celle-ci est sous le mouchoir. C'est en frappant sur l'épaisseur du dossier de la chaise avec la bougie, pour prouver que cette dernière est véritable et toujours sous le mouchoir, que vous la laissez choir dans le dossier.

Explication du 3e tour. — Le tube est noir intérieurement. La bougie que l'on glissera dedans est fausse. C'est également un tube. Il est noir intérieurement. Il n'a pas de fond et à une extrémité, à un demi-centimètre du bord et à l'intérieur, est collé un anneau de papier noir assez épais. Dessus repose, enfoncé dans le tube, un morceau de bougie véritable d'un demi-centimètre d'épaisseur.

Ayant donc inséré cette bougie dans le tube, vous recouvrez du mouchoir et, vous enlevez le morceau de bougie en le saisissant par la mèche à travers le tissu. Vous montrez le tube vide. La bougie s'est absentée. En recouvrant le tube du mouchoir, sans annoncer que vous allez aussi l'escamoter, vous y replacez le petit morceau de bougie. La disparition du tube se produit comme celle de la bougie véritable, que je vous ai exposé, dans l'explication du 2e tour. Le dossier de la chaise est muni d'une ouverture ronde, d'une trappe... A ce moment, vous tiendrez le tube à deux mains, ou plutôt seulement de la main gauche, et le morceau de bougie entre le pouce et l'index de la main droite et au-dessus de l'ouverture du tube. C'est donc seulement le morceau de bougie qui vous restera quand vous ferez quelques pas vers le public. En tirant brusquement le mouchoir par le bas, vous vous apprêtez à recevoir dans la main le morceau de bougie qui demeurera dans le creux de celle-ci tandis que, tenant le mouchoir entre le pouce et l'index, vous le présentez des deux côtés aux assistants.

A nos lecteurs qui désireraient présenter l'une de ces expériences de choisir

celle qui est le plus à leur portée. Quand à l'effet de chacune d'elles, je me suis rendu compte personnellement qu'il était à peu près égal. Il est bon aussi, parfois, dans des séances différentes, d'exécuter, devant le même public, quelques tours de ce genre, c'est-à-dire qui se ressemblent tout en offrant



un ou plusieurs points un peu dissemblables. Les spectateurs sont déroutés, intrigués. Ils ne peuvent pas plus supposer un truc qu'un autre lorsqu'ils ont assisté à trois escamotages comme ceux que je viens de vous détailler.

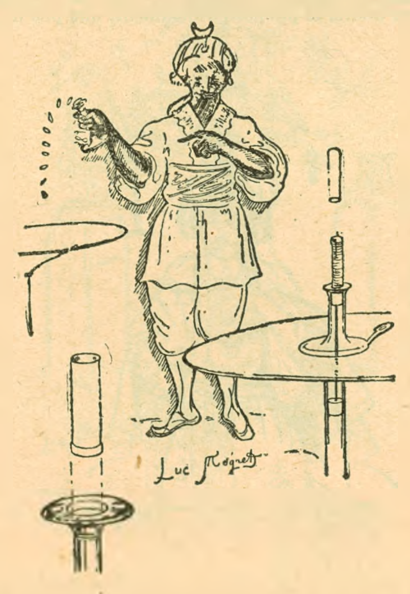
BOUGIES, PIÈCES D'OR ET FOULARDS

Voici maintenant des expérices basées sur les escamotages de bougies que je viens de vous exposer. On y trouvera donc les mêmes procédés. On en verra aussi de nouveaux.

LA BOUGIE CHANGÉE EN PIÈCES D'OR

Effet. — Sur un guéridon à dessus mince se trouve un bougeoir de quatre centimètres seulement de hauteur avec bougie d'une quinzaine de centimètres, non allumée... mais l'illusionniste l'allume. Oh ! n'ayez pas de doutes !

Le geste d'allumer cette bougie ne dissimule aucun subterfuge. Le magicien montre de toutes façons un foulard qu'il peut même donner à examiner. Il éteint la bougie et la recouvre du foulard. Retirant celui-ci, la bougie a dis-



paru. A la place se trouve une pile de pièces d'or. — en l'espèce jetons dorés. Le prestidigitateur renverse la pile. Avec ces pièces, il peut exécuter une expérience. Ce sont d'excellentes pièces de théâtre. .

DOUBLE ESCAMOTAGE D'UNE PILE DE PIÈCES D'OR

Effet. — D'excellentes pièces... Mais elles sont d'humeur vagabonde : elles s'éclipsent. Vous allez en juger. L'illusionniste s'empare des pièces apparues à la place de la bougie et en forme de nouveau une pile qu'il roule soigneusement dans une feuille de papier rouge, bleu ou vert, la couleur importe peu. Il tord chaque extrémité du papier après avoir à plusieurs reprises, frappé sur le guéridon et sur le dossier de chaise pour montrer que les pièces d'or se trouvent toujours dans le papier. Soudain, il tord et déchire celui-ci en petits morceaux. C'est vous dire que les pièces sont parties. Où sont-elles ? L'opérateur prend une bougie, la met dans son chandelier, l'allume pour montrer qu'elle est ordinaire, et l'éteint car il se propose de la recouvrir du foulard qui lui a servi tout à l'heure pour faire apparaître des pièces d'or. Mais il a beau le chercher, il lui est impossible de le découvrir.

Qu'en a-t-il donc fait ? Tant pis ! Il prendra autre chose. Il y a un grand éteignoir sur le guéridon. Cela fera bien son affaire ! Il s'en empare, le montre de toutes façons à l'aimable société et en recouvre bougie et bougeoir. Retirant l'éteignoir, la bougie a disparu. C'est bien à cela que s'attendait l'illusionniste et aussi sans doute, le public. Évidemment, une pile de pièces d'or se

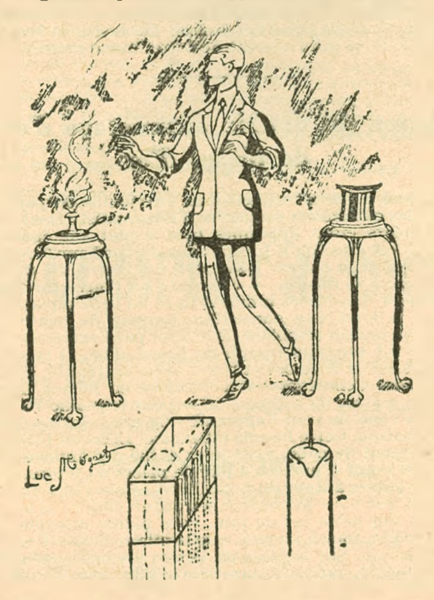


trouve à la place de la bougie. L'opérateur prend quelques-unes de ces pièces, afin de s'assurer si elles ne sont pas fausses. Puis, montrant un tube de carton ab-so-lu-ment vide, il en recouvre entièrement la pile. Après quoi, il enlève le tube. Mais les pièces ne tombent pas comme on pourrait le croire. Le prestidigitateur retourne le tube. Les pièces d'or en ont disparu. A la place se trouve le foulard.

PASSE-PASSE DE L'OR ET DE LA BOUGIE

Effet. — L'illusionniste remet à un spectateur une quinzaine de jetons dorés qu'il appellera pièces d'or. Il lui remet aussi une feuille de papier en le priant d'envelopper dedans les pièces réunies en une pile. Notez qu'il n'y a aucun compérage. Dans un bougeoir se trouve un morceau de bougie dont la hauteur se trouve précisément être égale à celle de la pile de pièces d'or. Le magicien allume ce morceau de bougie, puis l'éteint, le roule dans une feuille de papier et le met dans le bougeoir. Il présente au spectateur qui détient les pièces d'or un chapeau haut de forme sans préparation. Il le prie de s'assurer que le couvre-chef n'est pas truqué et d'y déposer le petit paquet qu'il a fait des pièces dorées. Afin de prouver à tout le monde que le chapeau

est sans double fond, l'expérimentateur le mesure intérieurement et extérieurement avec la baguette magique. L'illusionniste enflamme le papier enveloppant la bougie. Des pièces d'or apparaissent à la place de la bougie.



Lorsque le papier est entièrement brûlé, on les voit empilées. Le magicien les étale, puis, du chapeau, il retire le petit paquet que le spectateur y a déposé. Il le développe : le morceau de bougie s'y trouve. Le chapeau est montré vide.

Explication de la Bougie changée en pièces d'or

Le guéridon est truqué. Son pied est creux, mais dedans vous avez placé une tige mince et solide dont la partie supérieure est enfoncée dans un bouchon. Le dessus de ce bouchon se trouve au niveau du dessus du bougeoir, c'est-à-dire de l'ouverture de celui-ci. Il est d'un diamètre inférieur à cette ouverture. Sur ce bouchon est dressée une pile de jetons dorés, de même diamètre que le dit bouchon. A la partie supérieure du bougeoir et à l'intérieur, on a collé une bague de papier d'un demi-centimètre. La pile dorée est recouverte d'un tube en papier blanc, fort, dans le bas duquel on a également collé une bague de papier, — mais à l'extérieur. Ceci permet à ce tube de ne pas tomber dans le pied creux du guéridon, tant que les deux anneaux de papier sont en contact. Évidemment, le dessous du bougeoir est également creux. Sur la pièce dorée du dessus de la pile, on a fixé, avec un peu de cire, de suif ou de colle, un petit morceau d'allumette-bougie. De loin, les spectateurs s'imaginent donc qu'il y a une véritable bougie dans le bougeoir. En recouvrant du foulard, l'opérateur pousse dans le

bougeoir le tube de papier. Dès que l'anneau de papier collé au bas de celui-ci se trouve au-dessous de celui collé dans le bougeoir, le tube glisse et tombe dans le pied du guéridon. Ce tube est d'un diamètre supérieur à celui des pièces, cela va sans dire. (Deux centimètres environ.)

L'opérateur attendra que le minuscule morceau d'allumette-bougie soit presque entièrement brûlé pour l'éteindre ! Du reste, en recouvrant du foulard, il saura enlever ce qui resterait de cette fausse mèche.

Explication du double escamotage d'une pile de pièces d'or

La pile de jetons dorés est roulée dans une feuille de papier résistant et avant de tordre les extrémités du papier, l'illusionniste tient la pile à chaque extrémité, les doigts étant appliqués bien à plat sur chacune des pièces des extrémités. C'est ainsi qu'il frappe tout d'abord sur le bord du guéridon et contre le dossier de la chaise. Pour plier une extrémité du papier, il pose la pile sur l'épaisseur du dossier, — en réalité sur l'ouverture ronde pratiquée dans cette épaisseur. Les pièces tombent dans un tube tapissé intérieurement d'étoffe et dont le fond sera garni d'un tampon de ouate. L'illusionniste retourne le tube en faisant semblant de le tenir par l'extrémité ouverte afin de faire croire qu'il est toujours rempli de pièces d'or. Il l'appuie encore sur l'épaisseur du dossier de la chaise et tord l'autre extrémité, en attendant qu'il torde complètement l'enveloppe et la déchire en menus morceaux... Bon voyage ! Où sont passées les pièces d'or — pour le public ? Encore dans une bougie, comme je viens de vous l'apprendre dans la relation de l'effet de cette amusante combinaison. Cette bougie est fausse. Dans un tube en papier fort, enduit intérieurement de colle, vous avez enfilé des anneaux dorés. De loin on s'imagine qu'il s'agit d'une seule pile de pièces ou jetons. On peut encore enrouler un fil de cuivre autour du tube. Dans celui-ci sera entassé un foulard semblable à celui que vous ne pouvez retrouver, malgré la bonne volonté qui vous caractérise. Sur cette fausse pile, vous placez quelques pièces véritables, pour faire croire, tout à l'heure, que la pile entière est composée de véritables pièces... fausses. Sur la pièce du dessus est fixé, par un moyen que je vous ai déjà enseigné, un petit morceau d'allumette-bougie. Un tube en papier blanc, recouvrant entièrement la pile offre de loin, l'aspect d'une bougie ordinaire. Comme dans la première expérience : *La bougie changée en pièces d'or*, le cylindre de papier blanc imitant la bougie disparaîtra dans les profondeurs du pied du guéridon. Ce phénomène se produira au moment où l'opérateur recouvrira la bougie du grand éteignoir.

En ce qui concerne la disparition de la pile de pièces dorées dans le tube en carton, vous comprenez sans nul effort, qu'elle reste dans celui-ci. L'intérieur de cette fausse pile sera noir comme celui du tube. Vous en sortirez délicatement le foulard.

Explication du Passe-passe de l'or et de la bougie

Le grand subterfuge de cette illusion réside en une boîte d'allumettes. Vous en avez enlevé complètement le fond et l'avez replacé en le reculant d'un demi-centimètre à peine. Sur ce fond, vous avez collé des allumettes ordinaires et vous en avez mis une, également ordinaire, mais vous ne la collerez pas, car elle vous servira à allumer la bougie. Dans la boîte se trouve un morceau de bougie soigneusement enveloppé.

Donc, d'un côté, allumettes — une épaisseur seulement — de l'autre, bougie semblable à celle qui se trouve dans le chandelier. Il va sans dire qu'il s'agit d'une boîte d'allumettes à tiroir. En l'ouvrant, le morceau de bougie enveloppé vous vient dans la main. Vous prenez une allumette que vous frottez sur la boîte et vous allumez le morceau de bougie qui est dans

le chandelier. Vous l'éteignez, le roulez dans une feuille de papier et le remettez dans le bougeoir. Vous prenez ensuite, avec la main droite, dans laquelle se trouve empalmé le morceau de bougie, votre baguette magique et un chapeau haut de forme. En le mesurant intérieurement avec la baguette, vous y abandonnez le morceau de bougie et vous prenez la pile de pièces d'or enveloppées que le spectateur y a déposé. En déposant la baguette derrière un objet de la mise en scène, vous vous débarrassez du petit paquet de pièces d'or.

Dans le bougeoir se trouve, ai-je dit, un morceau de bougie ? Du moins, on est disposé à le croire. En réalité, il s'agit d'une petite pile de pièces d'or roulées dans un papier blanc. Ce papier est rabattu sur la pile et collé sur la paroi verticale de cette pseudo-bougie. On peut donc voir le dessus de cette bougie. Il est blanc... il est naturel. Vous avez légèrement enfoncé, au centre, un morceau d'allumette-bougie.

Bien présentés, ces prestiges ne manquent pas d'étonner l'assistance.

L'auteur de l'ouvrage que nous présentons aujourd'hui à notre clientèle, rompu de bonne heure et presque par vocation aux études littéraires et à l'interprétation des textes français a patiemment recueilli, au cours de sa longue carrière, des observations qu'il a condensées avec ordre et méthode de façon à faire profiter de son expérience tous ceux qui ont la légitime ambition d'aborder avec fruit l'étude de la Diction française.

Nous sommes persuadés que ses efforts n'auront pas été vains, et que son œuvre recevra le meilleur accueil.

Écrit spécialement pour les adultes, le Cours de Diction sera bientôt dans toutes les bibliothèques et passera dans toutes les mains : Mesdames les Directrices et Messieurs les Directeurs de sociétés, de patronages, d'œuvres post ou périscolaires, Mesdames les Institutrices et Messieurs les Instituteurs, les jeunes gens et les jeunes filles membres de ces nombreux groupements où la Diction est en honneur trouveront dans cet ouvrage : les uns un guide sûr e clair, les autres un enseignement simple et attrayant.

Inutile d'ajouter que les nombreux exemples qui illustrent le texte ont été choisis avec l'éclectisme le plus délicat, et que le plan du Cours, conçu par un maître en l'art d'enseigner répond de façon absolue et complète au désir tant de fois exprimé de ceux qui veulent s'élever dans un art aussi agréable.

L'ouvrage sera complet en deux parties. La première, consacrée spécialement à la « Correction » mène l'élève sans fatigue, par des moyens originaux, à l'assurance de la prononciation, et à la « dissection » préalable du texte au point de vue mécanique. Elle se complète fort heureusement par des notions sur la langue et la littérature françaises dans leurs rapports avec la Diction.

La seconde partie traite des qualités indispensables au diseur, qualité d' « Expression » qui lui permettent de communier en quelque sorte avec son auditoire en lui faisant partager les émotions et les sentiments de l'auteur. Là encore des exemples nombreux viennent à l'appui des préceptes et sont choisis de façon impeccable.

Le tout constitue, pour l'amateur, un véritable *vade mecum* que l'auteur ne s'est décidé à publier qu'après l'avoir, pendant de nombreuses années, expérimenté sans relâche et en avoir soigneusement contrôlé les résultats.

Prix : chaque.................. **12** fr.



6226. Etampes, Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

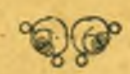
LUC MÉGRET — N° 7

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (X^e)

Brochure N° 7 comprenant :

1. **Naissance des papillons (2 effets).**
2. **Les papillons à la chandelle.**
3. **L'Œuf aux papillons.**
4. **La bougie aux papillons.**
5. **Le parapluie-aéroplane.**



PRÉFACE

Nous avons cherché à réunir, en ce modeste ouvrage, des expériences se rapprochant le plus possible, quant à l'effet, de ceux décrits dans les contes de fées. C'est donc pour mieux dire *l'effet magique* que nous avons surtout recherché. Mais, — oh ! il y a un mais, qui n'a, du reste, rien qui puisse inquiéter le lecteur, — nous avons voulu que toutes ces expériences soient à la portée de tout le monde. Ceci ne gâte rien. Vous en convenez, n'est-ce pas ? Je suis heureux de le constater. Nous avons remplacé certaines manipulations difficiles par des subterfuges très simples qui ne demandent que peu d'habileté. Nous avons, dans presque tout l'ouvrage supprimé la dextérité, pour la remplacer par quelque truquage facile. Nous avons également supprimé l'appareil, parfois compliqué, par un autre appareil, simple, facile à confectionner ou à se procurer. Nous avons aussi voulu que vous puissiez réellement émerveiller vos spectateurs. Pour obtenir le maximum d'effet avec le minimum de moyens, une *scène* est souvent nécessaire. C'est donc sur une scène, mais *non truquée* que toutes les expériences que nous offrons, gagnent à être présentées. La distance, — quand elle n'est pas exagérée ! — accroît la beauté de certaines expériences de prestidigitation. Nos lecteurs-opérateurs ne tarderont pas à s'en rendre compte. Certes, tout le monde n'a pas une scène à sa disposition. Mais il est facile avec rideaux, paravents et tapis d'en improviser une.

Donc, voici la magie à la portée de tous les esprits et de toutes les mains. Des enfants, même, pourront réaliser quelques-unes des petites merveilles décrites en cet ouvrage que nous pourrions parer de différents titres, vraiment en rapport avec les tours variés qui le composent : *L'Illusionniste amateur, Les belles expériences de Magie blanche, L'Art de dissimuler, Mystères et Secrets*.

Jusqu'ici, disons-le franchement, ce ne sont guère que de petits tours qui ont été dévoilés au grand public. Ces tours finissent par être très connus, car on trouve les mêmes dans la plupart des recueils de prestidigitation qui s'adressent aux amateurs. Ici, rien de tel. Tous les tours sont nouveaux ou présentés de telle façon que leur effet est nouveau. La majeure partie de ces tours reposent d'ailleurs sur des procédés personnels. Nous avons aussi voulu que l'originalité ne soit pas absente. Au mystère, nous avons joint la riante fantaisie, l'humour, n'ayant qu'une prétention : amuser. Dans cet ensemble, on trouvera aisément la matière d'une ou plusieurs séances, très variées, complètes, qui feront passer l'amateur pour un véritable artiste prestidigitateur, pour un illusionniste habile, pour un sorcier, pour un magicien. Et les spectacles mystérieux auxquels donnent lieu les nombreux t ucs qui défilent dans notre recueil seront d'abord amusants, ensuite amusants, et enfin amusants.

Nous avons expliqué des tours de cartes. Mais comme il en existe des quantités et que beaucoup sont très connus, nous l'avons puisé nulle part que dans notre cerveau. Nous vous révélons également des trucs de divination, de pseudo-transmission de pensée, car ce genre de récréation obtient toujours du succès, surtout si le sujet « hypnotique » ou « magnétique » appartient au sexe aimable et s'il est, lui-même, d'aspect aimable et séduisant.

S'inspirant de la magie dans ce qu'elle offre de particulièrement enchanteur — à condition que ceci ne sorte pas du domaine des choses possibles — nous mettons l'amateur en mesure d'exécuter une longue performance de prestiges. Nous lui demandons bien, pour certains tours, de l'ingéniosité et quelque habileté dans l'art de construire, de confectionner, mais ingéniosité et habi-

lcté sont toujours limités, en notre ouvrage. Cette limite ne dépasse jamais celle de Monsieur Tout-le-Monde ou, si nous craignons d'exagérer un peu, de Monsieur Presque-Tous ou de Monsieur N'importe-qui-ayant-du-goût.

Puisant nos effets dans le domaine sans issue de l'occultisme nous présentons quelques manifestations pseudo-spirites. L'expérimentateur semblera alors commander les esprits, les puissances invisibles qui, selon les cabalistes, habitent les quatre éléments. Nous nous inspirons donc, également du magnétisme,du fakirisme, plus que de la magie blanche proprement dite et nous devons produire des phénomènes qui, sans posséder le chatoiement de l'art exclusivement enchanteur de la magie précitée, n'en sont pas moins captivants. Franchissant hardiment le seuil des sciences maudites, nous ne craignons pas d'évoquer Lucifuge, et, ce, sans grandiloquence aucune mais avec la nuance sarcastique propre au Prince des Ténèbres lui-même.

Nous écartons toutefois la chimie, considérant les expériences dont elle est la base, comme d'une réussite moins certaine, d'un effet moins *magique*, et parce que la plupart de ces expériences demandent des ingrédients parfois coûteux et qu'il n'est pas toujours aisé de se procurer.

Remontant à l'antique Magie Naturelle — pratiques des mages dont parle l'Ecriture Sainte et arcanes symboliques de l'Égypte — le conjurateur opère enfin avec ces deux éléments que nous pourrions dire contraires : l'eau et le feu. Nous expliquons donc des naissances, des évaporations, des filtrations, des voyages d'eau, ainsi que l'art de « jouer avec le feu » sans crainte de provoquer des incendies, car tout, en ce recueil, est sans danger. Nous mettons donc ainsi le lecteur en mesure de se servir d'objets usuels : verres, bols, assiettes, etc... pour la réalisation de divers petits miracles. Enfin, dévoiler un truc est pour nous prétexte à vous instruire sur plusieurs expériences reposant sur ledit truc et présentant parfois des effets dissemblables.

Nous vous conseillons d'avoir un aide qui, dans la coulisse, disposera à votre portée et au fur et à mesure des besoins, les éléments de chaque expérience. S'il s'agit d'objets peu volumineux, ils devront être mis sur un plateau ou un guéridon qui ne sera uniquement chargé que des accessoires propres à chaque illusion. Le tour fait, l'aide enlève les accessoires afin de ne pas encombrer la scène et la partie des coulisses où doivent se trouver déjà les éléments de l'expérience que vous allez maintenant exécuter. Parfois, c'est en scène même que l'aide, qui devra être autant que possible une personne jeune, apportera les accessoires.

Commencez toujours par un tour très énigmatique, — mais jamais par un grand tour, jamais par une illusion à importante mise en scène. Par contre, terminez par un grand truc.

Sur ce, chers lecteurs, bon courage et vif succès. Voici des trucs et encore des trucs, des ruses, des subterfuges, des trompe-l'œil, des quipropos, des détours, des méandres... Lorsque vous serez arrivé à la dernière page, vous vous trouverez avoir parcouru un labyrinthe et je suis certain que vous ne vous y perdrez pas. Lisez, voyez, choisissez, opérez...

Nous avons essayé de donner un aspect aimable au « fiel réalité » comme dit Xavier Privas. Cette « réalité » décevante est tout l'art de créer de l'illusion. Mais si le lecteur en voit continuellement la présence, le spectateur, lui, ne verra que le « miel illusion » comme dit encore Xavier Privas.

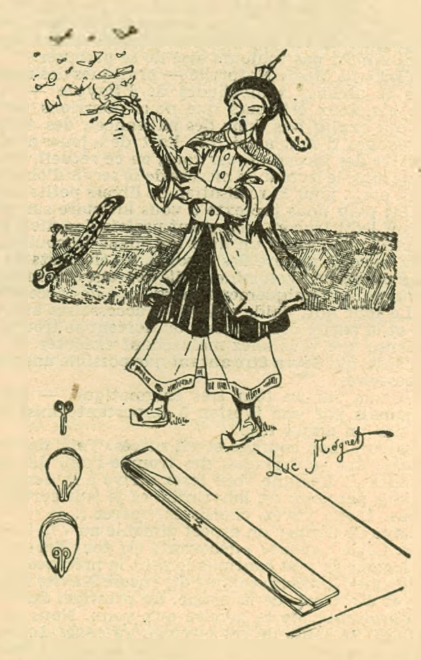
Voici des trucs et des trucs, de la magie, du prestige, du mensonge doré, de la tromperie miroitante, de la poudre aux yeux. Nous ne doutons pas qu'après avoir étudié les tours de cet ouvrage au cours duquel le frac noir et le costume oriental se succèdent en d'explicatifs dessins, vous ne puissiez « faire rêver les yeux ouverts » tout comme les illusionnistes et prestidigitateurs de nos foires et de nos music-halls. Toutefois, chercher à les atteindre serait prétentieux. Ils connaissent des secrets que nous ne révélerons pas ici, ils ont une maîtrise acquise par un laborieux travail et, souvent, ce qui ne peut s'obtenir : *le don* qui, à lui seul, fait des miracles, des merveilles dans tous les domaines de l'Art.

...L'illusionniste est l'Oiseau de Paradis, ou, si vous préférez, — *Bulbul al Syak* ! — le magicien ailé du pays de Kaff, l'oiseau lointain des *Mille et une Nuits*.

Luc MÉGRET.

NAISSANCE DES PAPILLONS

Il s'agit, pour commencer, de deux petits tours sans prétention qui ont, comme effet et comme truc, une grande ressemblance. Dire qu'ils ont une grande ressemblance ne signifie pas, toutefois, qu'ils sont sosies, puisqu'il y a une très légère différence de part et d'autre, en ce qui concerne l'effet produit sur le public par deux subterfuges à peu près analogues.



1er *Effet.* — Bras nus, mains vides, vous prenez, dans une boîte, une fort jolie chenille, — artificielle. Une chenille de ce genre sera facile à trouver chez des marchands de farces et attrapes. Vous pourrez également en confectionner une en découpant et cousant comme il convient une bande de velours. Sur celle-ci, vous fixerez des fils dorés et des paillettes. Vous enfermez cet insecte dans la main gauche et, à l'aide d'un éventail, vous éventez votre main... L'ouvrant légèrement, de celle-ci s'envolent un, deux, trois, quatre... dix, quinze petits papillons blancs, roses, bleus, jaunes, verts, non moins jolis que la chenille qui a évidemment disparu, puisqu'elle a été changée en ces gracieuses bestioles qui ne sont guère composées que d'ailes. Au vent rythmé de l'éventail, les papillons prennent leur essor, mais, hélas ! pour retomber, car ils sont artificiels, comme la chenille qui les a produit...

2ᵉ *Effet.* — Ici, nul besoin d'une chenille. Vous montrez votre main gauche vide et sans... double-fond, vous la fermez aussitôt et l'éventez légèrement comme tout à l'heure. Aussitôt, vous abandonnez l'éventail pour réunir vos mains. Les entr'ouvrant, vous soufflez énergiquement dedans et une



foule de minuscules papillons s'envolent. De toutes couleurs, fins, découpés, cet essor est du plus gracieux effet.

Explication. — Confectionnez, à l'aide de papiers fins aux tons vifs, une quinzaine de petits papillons. Réunissez-les et insérez cette épaisseur dans une *agrafe* afin qu'ils ne puissent se séparer. Tous ces papillons seront de même grandeur et disposés l'un sur l'autre, bien régulièrement. Placez ce groupe de papillons à l'extrémité des branches d'un éventail — de ceux dits *Vents-du-Nord* — et, d'ailleurs, entre ces deux branches. Ils risqueront moins, ainsi, de se séparer. De loin, ils sont invisibles, car l'éventail, est placé de telle façon que sa partie truquée soit du côté de la scène. De plus, la largeur des branches plates de l'éventail doit dissimuler les papillons pliés en deux.

En ouvrant l'éventail, la substitution s'opère... Vous faites passer la chenille dans la main droite et les papillons dans la main gauche. Froissant ceux-ci, il est facile de les débarrasser de l'agrafe qui les pince sans violence. A l'aide de l'ongle, on la repousse aisément. Le reste se passe de commentaires. Il appartient au domaine de l'effet. Celui des subterfuges est clos.

Un petit apprentissage ne nuira en rien à la réussite de l'expérience.

Examinons maintenant comment se produit l'autre naissance. C'est de l'histoire naturelle, mais d'aspect surnaturel.

Là encore, les papillons, au nombre de quinze ou vingt, seront dissimulés entre les deux branches d'un éventail « type Vent-du-Nord ». Une agrafe sera la pince qui les unira. Montrez bien vos mains vides. En prenant l'éventail avec la main droite, laissez glisser dans celle-ci le petit paquet de papillons. Ouvrez l'éventail. Montrez votre main gauche des deux côtés et éventez-

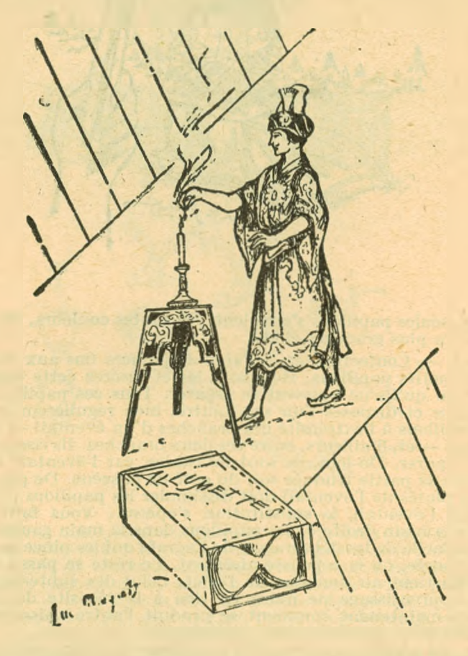
la un court instant, après avoir fait mine, si vous voulez, de saisir quelque chose dans l'espace : germes, atomes, effluves... Lâchant l'éventail, réunissez immédiatement vos mains. En même temps enlevez l'agrafe. Écartez vos mains, disposées en creux, horizontalement, l'extrémité des doigts dressée vers le public. Soufflez ! Fff rrttt !... Et le tour est joué.

Voici encore une manière de produire des papillons :

LES PAPILLONS A LA CHANDELLE

La lumière a le pouvoir d'attirer les insectes ailés : moucherons, teignes, papillons... A l'aide d'une bougie allumée, vous pouvez donc attirer des papillons. Du moins, vous le prétendez, vous le déclarez sérieusement au public et déjà, certainement, avant que vous lui prouviez la véracité de vos dires, il est étonné.

Sur la table se trouve une bougie allumée. Bras nus, bien entendu, et



évidemment, mains toujours vides, vous prenez une petite boîte, qui peut être une boîte d'allumettes, et dans laquelle vous avez enfermé une chenille. Véritable ? Non. En papier fin. C'est très facile à faire. Vous enfilez une multitude de confetti, et voilà la chenille faite. Vous pouvez découper ces « con-

fetti » dans du papier de soie noir. Point n'est besoin que ces minuscules papiers soient rigoureusement ronds. Sur cette « chenille » vous collerez de petites rognures de papier de couleurs vives.

De la boîte, vous sortez délicatement cette inoffensive chenille et la présentez, entre le pouce et l'index, à la flamme de la bougie. Il suffit donc de brûler cette chenille pour attirer de toutes parts des papillons ? Peut-être... A peine la chenille brûlée, vous soufflez sur la bougie pour l'éteindre et, aussitôt, de votre main qui tout à l'heure tenait la chenille, une multitude de menus papillons s'envolent.

Explication. — On disposera, pour exécuter ce tour comme il convient, d'une petite boîte d'allumettes à tiroir. Dans le tiroir, contre la boîte proprement dite, vous aurez entassé nombre de papillons en papier très fin. Cette partie truquée se trouvera côté décor. Dans la boîte se trouve purement et simplement la chenille qui, tout à l'heure, deviendra la proie d'une flamme.

Tenant la boîte dans votre main droite, vous en sortez la chenille. En poussant la boîte dans son tiroir pour la fermer, les papillons, chassés, viennent se blottir dans le creux de votre main. Vous saisissez alors la chenille entre le pouce et l'index de la main droite et vous l'offrez impitoyablement à l'élément destructeur. La chenille s'enflamme immédiatement ; aussitôt, entr'ouvrant légèrement la main, vous soufflez violemment dans celle-ci. La bougie s'éteint et les papillons s'envolent. Tout doit se passer à peu près en même temps : incendie sans vestiges de la chenille de papier de soie, disparition, non miraculeuse, de la flamme, et apparition, miraculeuse, des papillons. On ne doit pas savoir s'ils sortent de votre main. Si l'on procède bien, si, surtout, on opère avec rapidité, on a l'impression que la chenille a été transformée en papillons, à moins que ce ne soit la flamme de la bougie. Le public qui croit que vous soufflez sur la bougie pour l'éteindre, n'est pas peu surpris de voir ces papillons s'envoler.

Tout à l'heure, pour finir la série « Naissance de papillons », nous opérerons encore à l'aide d'une bougie. Avant, je veux vous enseigner un autre tour qui, je le crois, présente aussi un certain intérêt. Je veux parler de

L'ŒUF AUX PAPILLONS

Effet. — Vous montrez un œuf d'apparence ordinaire que vous déposez dans un cylindre en carton mince montré de toutes façons et qui, vous pouvez m'en croire, n'a subi aucune préparation, même invisible. Ce cylindre sera obtenu sans grands efforts au moyen d'une boîte comme celles que l'on vend dans le commerce, et que vous aurez privé de son couvercle et de son fond. Présentant vos mains des deux côtés, vous en plongez une dans le cylindre et en retirez deux jolis papillons que vous mettez dans une boîte. Vous emparant d'un éventail, vous l'agitez au-dessus du cylindre e de celui-ci s'envolent de petits papillons fins. Vous montrez le cylindre vide.

Explication. — A l'aide d'un œuf, qui n'est pas de papillon, obtenir, non un poussin, mais plusieurs papillons, offre quelque originalité. Cet œuf, de poule, aura été cassé soigneusement au milieu. Autour de la partie cassée, vous aurez collé une bande de papier blanc qui la dissimulera. Dans l'une et l'autre partie, entassez de minuscules papillons en papier de soie. Recouvrez-les d'un papillon plus grand, délicatement plié. Chacun de ces deux papillons sera assez grand, déployé, pour dissimuler, derrière, l'une des coquilles de l'œuf. Les deux parties de l'œuf étant jointes, vous le présentez en le tenant entre le pouce et l'index, de façon qu'elles ne puissent se séparer. Vous déposez l'œuf dans le cylindre. Aussitôt, les deux parti s qui le composent, se séparent et, déjà, les papillons nombreux et très entassés, débordent. Prenant l'un des grands papillons, vous le dépliez et vous le sortez en

tenant derrière entre le pouce et l'index, la coquille dans laquelle il se trouvait. Vous déposez ce papillon et la coquille — une coquille de papillon ! — dans une élégante boîte tapissée d'étoffe. Vous agissez de même pour le



deuxième grand papillon et la deuxième coquille. Le reste se dispense de toute explication.

LA BOUGIE AUX PAPILLONS

Cette récréation est destinée à s'ajouter à l'une de celles que je viens de vous exposer. Simplette, elle ne peut être présentée séparément.

Vous prenez une bougie d'apparence ordinaire, l'allumez et soufflez dessus. Elle s'éteint — et il n'y a là rien qui puisse surprendre — mais, de cette bougie s'envolent de petits papillons. Bien entendu, vous opérez mains vides et vous ne faites usage d'aucun objet truqué.

Explication. — ...D'aucun objet truqué, si ce n'est celui qui fait... l'objet de ce tour : la bougie elle-même, productrice de papillons. Confectionnez un cylindre de papier blanc, résistant, de cinq centimètres de longueur et d'un diamètre légèrement supérieur à celui d'une bougie. Adaptez-le à une bougie ordinaire, en l'enfonçant de deux centimètres environ. Dans la partie vide, entassez, sans trop les presser toutefois, de petits papillons de papier de soie. Lorsque le cylindre en sera rempli, fixez, sur le papillon du dessus, une allumette-bougie coupée en deux. Il s'agit, évidemment, de la partie

non phosphorée de cette allumette. Vous avez compris que cette moitié d'allumette sera la mèche de la bougie. Comment la fixer ? Avec quelques gouttes de suif... ou de la colle.

Vous allumez la bougie et, la tenant toujours dans votre main, vous



soufflez dessus. En même temps, vous faites glisser brusquement le cylindre. Les papillons, qui ne sont plus emprisonnés dans celui-ci, prennent leur essor, d'autant plus que vous avez fait preuve d'un souffle puissant. Vous remontez aussitôt le cylindre.

LE PARAPLUIE-AÉROPLANE

Effet. — L'illusionniste se présente armé d'un parapluie fermé.

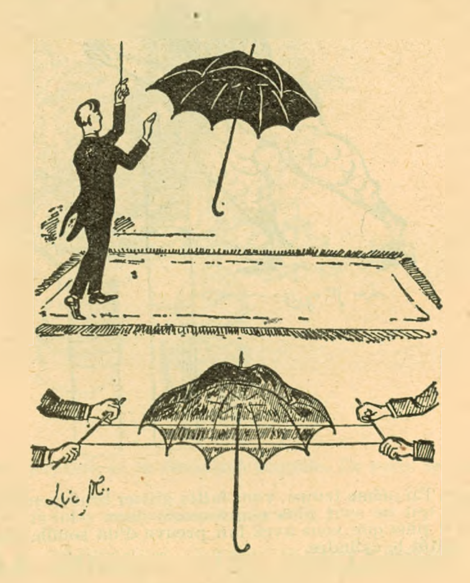
— Mesdames, messieurs, dit-il, ce parapluie est doué d'un merveilleux pouvoir. Il s'élève, tel un parachute, et, pour cela, point n'est besoin de vent, et l'expérience peut se faire chez soi, sans qu'il soit nécessaire d'établir un courant d'air. Au contraire, un courant d'air pourrait offrir quelque inconvénient. Le parapluie partirait, par la fenêtre, et il serait impossible de le faire revenir. Ce parapluie s'élève gracieusement et verticalement. Son pouvoir est comparable à celui du fameux tapis volant dont il est question dans je ne sais plus quel conte oriental. De même, il offre quelque analogie

avec le *coffre volant* dont nous parle Andersen, le conteur danois. C'est dire qu'il n'est besoin d'aucun moteur, d'aucune hélice, pour que mon parapluie s'élève. Malgré cela, nous l'appellerons *Parapluie-aéroplane.*

L'aviateur — pardon ! l'illusionniste — ouvre le parapluie en question et fait bien remarquer qu'il ressemble à la plupart des parapluies. Pas de moteur, pas d'hélice, rien d'anormal. Ce n'est pas une machine, une mécanique. C'est un parapluie.

Il le prend par le haut et le tient verticalement, l'extrémité du manche appuyée sur le sol. Soudain, il lâche le parapluie. A la vive surprise du public, ce dernier demeure en équilibre. L'illusionniste prononce alors des mots magiques... — *Sic itur ad astra* ! dit-il.

Le parapluie s'élève, gracieusement et verticalement, comme notre homme



l'a annoncé. Il plane ainsi, quelque temps, puis redescend et se pose sur le sol, tel un grand oiseau. L'illusionniste le prend, le fait tournoyer, et le ferme.

Ce parapluie peut être emprunté.

Explication. — Sur le sol, recouvert d'un tapis de couleur sombre ou orné de sujets nombreux et un peu confus, d'arabesques, de méandres, reposent parallèlement, deux fils noirs, résistants, sont les extrémités sont nouées à un bâton. Bien entendu, ces bâtons sont dans la coulisse. Ils seront tenus chacun par un compère.

Au moment où l'illusionniste tient le parapluie verticalement, par le haut, comme on tient une canne, les compères, qui se trouvent à droite et à gauche, s'emparent des bâtons qu'ils tiennent à deux mains horizontalement et les élèvent. Le parapluie ouvert repose donc sur deux fils tendus. Les compères monteront sur une chaise ou un escabeau, si l'on veut que le parapluie atteigne une hauteur impressionnante.

Cette lévitation est très curieuse. Elle demande à être produite loin du public et le fond de la scène devra être de teinte sombre.

COMME LEVER DE RIDEAU

Pour faire patienter le public dans un entr'acte trop long

RIEN NE VAUT l'apparition du Magicien

qui donne le sourire à tout l'auditoire

Sur la demande de notre clientèle des patronages et des sociétés amicales donnant des représentations, nous avons été amenés à créer des **« Boîtes de tours de physique amusante »** *qui ont un véritable succès.*

C'est par milliers que nous expédions chaque année de ces boîtes récréatives.

Tous nos clients tiennent à s'én munir afin de parer à un accident de scène, à un retard d'un artiste, ou à une difficulté d'un arrangement de décors qui font si mauvais effet auprès d'un public qui attend...

Combien nombreux aussi sont les jeunes gens qui sont dans l'impossibilité de chanter et de jouer la comédie et qui sont heureux de se produire comme « Physicien ». Nos tours de physique sont à la portée de tout le monde, lorsqu'on connaît le truc.



1136/1 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 15 articles divers.. Prix **26 fr.**

1136/2 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 21 articles divers.. Prix **40 fr.**

1136/3 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 27 articles divers.. Prix **60 fr.**

1136/4 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 32 articles divers.. Prix **80 fr.**



6226. Etampes. Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET

N° 8

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (Xe)

Brochure N° **8** comprenant :

1. **Bleu ou Rouge — Blanc et Noir.**
2. **Inexplicable teinture d'un foulard dans un verre d'eau.**
3. **Inexplicable teinture d'une pelote de laine dans l'encre.**
4. **Inexplicable teinture d'une pelote de laine dans la main.**
5. **Inexplicable teinture d'une pelote de laine dans un chapeau.**
6. **Vert et Rouge ou Rouge et Vert.**

PRÉFACE

Nous avons cherché à réunir, en ce modeste ouvrage, des expériences se rapprochant le plus possible, quant à l'effet, de ceux décrits dans les contes de fées. C'est donc pour mieux dire *l'effet magique* que nous avons surtout recherché. Mais, — oh ! il y a un mais, qui n'a, du reste, rien qui puisse inquiéter le lecteur, — nous avons voulu que toutes ces expériences soient à la portée de tout le monde. Ceci ne gâte rien. Vous en convenez, n'est-ce pas ? Je suis heureux de le constater. Nous avons remplacé certaines manipulations difficiles par des subterfuges très simples qui ne demandent que peu d'habileté. Nous avons, dans presque tout l'ouvrage, supprimé la dextérité, pour la remplacer par quelque truquage facile. Nous avons également supprimé l'appareil, parfois compliqué, par un autre appareil, simple, facile à confectionner ou à se procurer. Nous avons aussi voulu que vous puissiez réellement émerveiller vos spectateurs. Pour obtenir le maximum d'effet avec le minimum de moyens, une *scène* est souvent nécessaire. C'est donc sur une scène mais *non truquée* que toutes les expériences que nous offrons, gagnent à être présentées. La distance, — quand elle n'est pas exagérée ! — accroît la beauté de certaines expériences de prestidigitation. Nos lecteurs-opérateurs ne tarderont pas à s'en rendre compte. Certes, tout le monde n'a pas une scène à sa disposition. Mais il est facile avec rideaux, paravents et tapis d'en improviser une.

Donc, voici la magie à la portée de tous les esprits et de toutes les mains. Des enfants, même, pourront réaliser quelques-unes des petites merveilles décrites en cet ouvrage que nous pourrions parer de différents titres, vraiment en rapport avec les tours variés qui le composent : *L'Illusionniste amateur, Les belles expériences de Magie Blanche, L'Art de dissimuler, Mystères et Secrets.*

Jusqu'ici, disons-le franchement, ce ne sont guère que de petits tours qui ont été dévoilés au grand public. Ces tours finissent par être très connus, car on trouve les mêmes dans la plupart des recueils de prestidigitation qui s'adressent aux amateurs. Ici, rien de tel. Tous les tours sont nouveaux ou présentés de telle façon que leur effet est nouveau. La majeure partie de ces tours reposent d'ailleurs sur des procédés personnels. Nous avons aussi voulu que l'originalité ne soit pas absente. Au mystère, nous avons joint la riante fantaisie, l'humour, n'ayant qu'une prétention : amuser. Dans cet ensemble, on trouvera aisément la manière d'une ou plusieurs séances, très variées, complètes, qui feront passer l'amateur pour un véritable artiste prestidigitateur, pour un illusionniste habile, pour un sorcier, pour un magicien. Et les spectacles mystérieux auxquels donnent lieu les nombreux trucs qui défilent dans notre recueil seront d'abord amusants, ensuite amusants, et enfin amusants.

Nous avons expliqué des tours de cartes. Mais comme il en existe des quantités et que beaucoup sont très connus, nous n'avons puisé nulle part que dans notre cerveau. Nous vous révélons également des trucs de divination, de pseudo-transmission de pensée, car ce genre de récréation obtient toujours du succès, surtout si le sujet « hypnotique » ou « magnétique » appartient au sexe aimable et s'il est, lui-même, d'aspect aimable et séduisant.

S'inspirant de la magie dans ce qu'elle offre de particulièrement enchanteur, — à condition que ceci ne sorte pas du domaine des choses possibles — nous mettons l'amateur en mesure d'exécuter une longue performance de prestiges. Nous lui demandons bien, pour certains tours, de l'ingéniosité et quelque habileté dans l'art de construire, de confectionner, mais ingéniosité

et habileté sont toujours limités, en notre ouvrage. Cette limite ne dépasse jamais celle de Monsieur Tout-le-Monde ou, si nous craignons d'exagérer un peu, de Monsieur Presque Tous ou de Monsieur N'importe-qui-ayant-du-goût.

Puisant nos effets dans le domaine sans issue de l'occultisme nous présentons quelques manifestations pseudo-spirites. L'expérimentateur semblera alors commander les esprits, les puissances invisibles qui, selon les cabalistes, habitent les quatre éléments. Nous nous inspirons donc, également du magnétisme, du fakirisme, plus que de la magie blanche proprement dite et nous devons produire des phénomènes qui, sans posséder le chatoiement de l'art exclusivement enchanteur de la magie précitée, n'en sont pas moins captivants. Franchissant hardiment le seuil des sciences maudites, nous ne craicraignons pas d'évoquer Lucifuge, et, ce, sans grandiloquence aucune mais avec la nuance sarcastique propre au Prince des Ténèbres lui-même.

Nous écartons toutefois la chimie, considérant les expériences dont elle est la base, comme d'une réussite moins certaine, d'un effet moins *magique*, et parce que la plupart de ces expériences demandent des ingrédients parfois coûteux et qu'il n'est pas toujours aisé de se procurer.

Remontant à l'antique Magie Naturelle — pratiques des mages dont parle l'Ecriture Sainte et arcanes symboliques de l'Égypte — le conjurateur opère enfin avec ces deux éléments que nous pourrions dire contraires : l'eau et le feu. Nous expliquons donc des naissances, des évaporations, des filtrations, des voyages d'eau, ainsi que l'art de « jouer avec le feu » sans crainte de provoquer des incendies, car tout, en ce recueil, est sans danger. Nous mettons donc ainsi le lecteur en mesure de se servir d'objets usuels : verres, bols, assiettes, etc... pour la réalisation de divers petits miracles. Enfin, dévoiler un truc est pour nous prétexte à vous instruire sur plusieurs expériences reposant sur ledit truc et présentant parfois des effets dissemblables.

Nous vous conseillons d'avoir un aide qui, dans la coulisse, disposera à votre portée et au fur et à mesure des besoins, les éléments de chaque expérience. S'il s'agit d'objets un peu volumineux, ils devront être mis sur un plateau ou un guéridon qui ne sera uniquement chargé que des accessoires propres à chaque illusion. Le tour fait, l'aide enlève les accessoires afin de ne pas encombrer la scène et la partie des coulisses où doivent se trouver déjà les éléments de l'expérience que vous allez maintenant exécuter. Parfois, c'est en scène même que l'aide, qui devra être autant que possible une personne jeune, apportera les accessoires.

Commencez toujours par un tour très énigmatique, — mais jamais par un grand tour, jamais par une illusion à importante mise en scène. Par contre, terminez par un grand truc.

Sur ce, chers lecteurs, bon courage et vif succès. Voici des trucs et encore des trucs, des ruses, des subterfuges, des trompe-l'œil, des quipropos, des détours, des méandres... Lorsque vous serez arrivé à la dernière page, vous vous trouverez avoir parcouru un labyrinthe et je suis certain que vous ne vous y perdrez pas. Lisez, voyez, choisissez, opérez...

Nous avons essayé de donner un aspect aimable au « fiel réalité » comme dit Xavier Privas. Cette « réalité » décevante est tout l'art de créer de l'illusion. Mais si le lecteur en voit continuellement la présence, le spectateur, lui, ne verra que le « miel illusion » comme dit encore Xavier Privas.

Voici des trucs et des trucs, de la magie, du prestige, du mensonge doré, de la tromperie miroitante, de la poudre aux yeux. Nous ne doutons pas qu'après avoir étudié les tours de cet ouvrage au cours duquel le frac noir et le costume oriental se succèdent en d'explicatifs dessins, vous ne puissiez « faire rêver les yeux ouverts » tout comme les illusionnistes et prestidigitateurs de nos foires et de nos musics-halls. Toutefois, chercher à les atteindre serait prétentieux. Ils connaissent des secrets que nous ne révélerons pas ici, ils ont une maîtrise acquise par un laborieux travail et, souvent, ce qui ne peut s'obtenir : *le don* qui, à lui seul, fait des miracles, des merveilles dans tous les domaines de l'Art.

...L'illusionniste est l'Oiseau de Paradis, ou, si vous préférez — *Bulbul al Syak* ! — le magicien ailé du pays de Kaff, l'oiseau lointain des *Mille et une Nuits*.

Luc MÉGRET.

BLEU ou ROUGE
BLANC et NOIR

Effet. — On présente aux spectateurs une ardoise uniformément noire des deux côtés et, sans l'envelopper ni la dissimuler aucunement, on l'appuie verticalement contre un objet : chandelier, coupe ou chapeau posés sur la table. On présente ensuite à un spectateur deux foulards, l'un rouge, l'autre bleu, en disant : « Je vais vous en remettre un. Lequel voulez-vous ? » Un ou plusieurs spectateurs ayant répondu, on montre l'ardoise derrière laquelle se trouve écrit à la craie la couleur choisie.



Explication. — Le nom de la couleur choisie est inscrit d'avance à la craie ou à la gouache. Dessus se trouve un fragment de papier noir d'un côté, de la couleur du tapis de la table de l'autre côté. Afin que ce papier ne tombe pas, vous le maintenez avec le pouce, lorsque vous montrez l'ardoise. La face noire du papier étant du côté des assistants, pour eux l'ardoise est uniformément noire et n'offre aucun aspect anormal. Vous dressez l'ardoise contre un objet. Mais vous la retournez, lâchant le fragment de papier qui tombe derrière celle-ci, sur la table. Inclinant l'ardoise du côté du fond de la scène, le papier, autant que possible de forme rectangulaire, tombe de manière que son côté noir soit contre le tapis. Ce n'est que, lorsque ce papier est tombé qu'il faut appuyer l'ardoise contre le chandelier la coupe ou le chapeau. On la tiendra donc tout d'abord assez éloignée de son « support ».

Présentant les deux foulards, on dit : « Je vais avoir besoin de vous et de l'un de ces foulards pour compléter mon expérience. Quel foulard désirez-vous ? »

Si l'on répond rouge, vous dites : « Va pour le rouge ». Et l'on montre le côté écrit de l'ardoise. Si l'on répond : « Bleu. ». — « Ah ? faites-vous. Vous voulez le foulard bleu ? Vous me laissez donc le rouge. » Et l'on montre l'ardoise sur laquelle est apparu mystérieusement le mot rouge.

On peut se servir du foulard pour faire une autre expérience.

Le mot « Rouge » peut apparaître de la même manière que le profil du Diable. (Voir à ce sujet l'expérience intitulée *Satanas, Brochure N° 5*).

TEINTURES MYSTÉRIEUSES

Voici la manière de teindre mystérieusement foulards et pelotes. Nous allons tout d'abord vous détailler *l'effet* de ces expériences, les *trucs* étant à peu près les mêmes.

1. — INEXPLICABLE TEINTURE D'UN FOULARD DANS UN VERRE D'EAU

Sur la table, sans tapis, se trouve une règle plate, en bois, comme celles dont se servent les dessinateurs, mais peu longue (22 cm. seulement). Vous



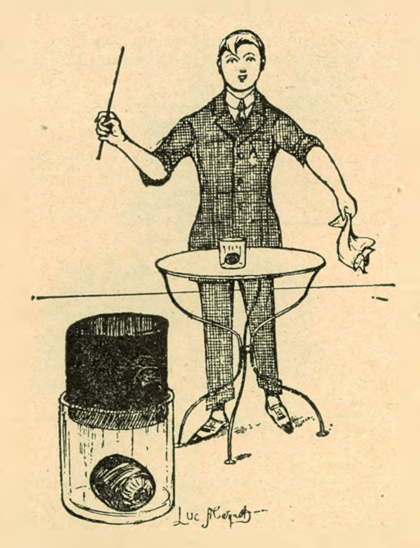
montrez vos mains vides et des deux côtés, ainsi qu'un petit foulard bleu et une feuille de papier de soie. Vous priez un spectateur quelconque d'envelopper le foulard dans la feuille de papier. Lui présentant la règle, vous lui dites de glisser ce paquet sous un anneau de caoutchouc dont l'extrémité de celle-ci est muni.

— De cette façon, faites-vous remarquer, je ne toucherai pas un seul instant à ce foulard et je ne me mouillerai pas les doigts en le teignant.

Dans un verre d'eau se trouvant sur la table, vous plongez l'extrémité de la règle à laquelle est fixé le petit paquet. Vous le sortez tout mouillé, bien entendu, et, le crevant, vous en sortez le foulard. Il est entièrement rouge. Vous pouvez le donner à examiner, ainsi que la règle.

2. — INEXPLICABLE TEINTURE D'UNE PELOTE DE LAINE DANS UN VERRE D'EAU

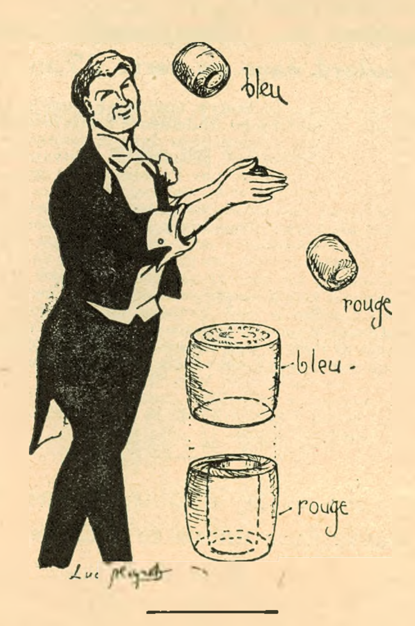
Vous montrez une petite pelote de laine blanche et vous annoncez que, la plongeant dans un verre d'encre, elle en sortira noire. Jusqu'ici, rien d'extraordinaire, n'est-ce pas ? Sur la table se trouve un verre contenant de l'encre. Vous plongez dedans une bande de papier blanc et en sortez



l'extrémité noircie. Délicatement, vous reprenez la pelote entre le pouce et l'index et vous la plongez entièrement dans le verre d'encre, sans la sortir. Vous sortez de votre poche, un mouchoir que vous présentez des deux côtés et avec lequel vous recouvrez le verre. Retirant le mouchoir, l'encre a disparu complètement. Dans le verre se trouve une pelote de laine noire que vous retirez et qui, entre parenthèses, est parfaitement sèche. Vous la donnez à examiner.

3. — INEXPLICABLE TEINTURE D'UNE PELOTE DE LAINE DANS LA MAIN

Toujours bras nus et mains vides, vous présentez une petite pelote de laine bleue. Vous la frottez entre vos mains unies et immédiatement la pelote de laine bleue se change en une pelote de laine rouge.



4. — TEINTURE D'UNE PELOTE DE LAINE DANS UN CHAPEAU

Montrez un chapeau haut de forme ou rond, vide, et sans double fond ni préparation quelconque. Priez un spectateur d'enfoncer à l'extrémité de votre baguette magique que vous lui présentez à cet effet, une petite pelote de laine rouge nullement truquée. Sans y toucher, vous plongez dans le couvre-chef l'extrémité de la règle portant la pelote et vous la retirez aussitôt. La pelote de laine est de couleur verte. Vous invitez le spectateur à la retirer lui-même de la baguette, que vous posez ensuite sur la table ou avec laquelle vous exécutez une autre expérience.

5. — VERT ET ROUGE ou ROUGE ET VERT

Un foulard vert, une pelote de laine ou de coton rouge. Vous glissez la pelote sous le foulard et lorsque vous la retirez, elle est verte. Vous introduisez le foulard dans la pelote, et lorsque vous le sortez il est rouge.

Teindre mystérieusement une teinturerie est assez curieux, n'est-ce pas ? Ce qui sert à teindre est teint à son tour, grâce à l'art enchanteur de la prestidigitation !

---

1. — Explication de... l'Inexplicable teinture d'un Foulard dans un verre d'Eau

A une extrémité de la règle se trouve, enveloppé dans un papier de soie un peu opaque, un petit foulard rouge. Il demeure fixé à la règle à l'aide d'un anneau de caoutchouc comme ceux utilisés dans le commerce. La règle est posée à plat sur la table, l'extrémité préparée se trouvant côté décor ; le paquet, sous la règle, est dissimulé par l'épaisseur du guéridon ou de la table.

Vous prenez la règle par son extrémité préparée, après avoir remis à un spectateur un foulard de mêmes dimensions que l'autre, mais bleu, et une feuille de papier de soie semblable à celle qui enveloppe le foulard rouge. Vous présentez alors l'extrémité libre de la règle. Autour de celle-ci se trouve un anneau de caoutchouc. Le spectateur glisse son petit paquet dans cet anneau. En vous dirigeant vers la scène, vous profitez de ce que vous tournez le dos au public pour changer la règle de main, en la retournant. Résultat : le paquet au foulard rouge a passé à la place de l'autre. La chose se fait de la façon la plus naturelle et l'œil le plus perspicace ne s'aperçoit de rien. C'est donc le foulard rouge que vous plongez dans l'eau du verre. Le foulard bleu est sous la règle, à l'autre extrémité. Mais si vous voulez donner celle-ci à examiner, il faut le retirer, ce qui se fait facilement en tirant à la fois sur ce foulard enveloppé et sur l'extrémité de la règle portant l'autre foulard qui vient de prendre un bain.

---

2. — Explication de la Teinture d'une Pelote de Laine dans un verre d'Encre

Le verre ne contient pas de l'encre. Mais, à l'intérieur, épousant la paroi se trouve une toile cirée noire sur laquelle on a passé, avant l'expérience, une éponge légèrement mouillée. Dans le verre, de préférence à bords droits, se trouve aussi une petite pelote noire. La bande que vous plongez dans le récipient, pour faire croire qu'il contient de l'encre, est entièrement blanche d'un côté. L'autre côté a une extrémité noircie. En plongeant ce papier, vous le retournez secrètement.

La toile cirée noire sera retirée avec le mouchoir recouvrant le verre. On retirera aussi, en même temps et dans le mouchoir, la pelote blanche. Le mouchoir est aussitôt remis dans la poche.

Je vous recommande ce tour original.

---

3. — Explication de la Teinture d'une Pelote de Laine dans la main

Laine ou coton, peu importe ! L'essentiel est qu'elle soit ronde et assez *dure*. On pourra rouler la laine ou le coton autour d'un petit tube en carton.

On roulera aussi le fil autour d'un cylindre en papier résistant enduit de colle. On fermera l'extrémité du cylindre en introduisant dans celui-ci une étiquette de carton de forme ronde, comme celles dont sont munies la plupart des pelotes cylindriques. *Cette surface*, bleue, est destinée à recouvrir entièrement la pelote véritable, sauf la partie ronde qui se trouvera à l'opposé de celle portant l'étiquette. Bien entendu, vous ne montrerez pas ce côté de la pelote, sauf quand elle aura changé de couleur.

En frottant la pelote entre vos mains, vous retirez brusquement la sorte de calotte qui la recouvre et qui demeure alors dans le creux de votre main gauche un tantinet arrondie. Vous pouvez saisir aussitôt, avec la main gauche, votre baguette magique et frapper celle-ci sur la pelote pour montrer qu'elle est bien naturelle.

Meilleure est l'expérience suivante dont je vous ai exposé l'effet :

---

4. — Explication de la Teinture d'une Pelote dans un Chapeau

Le subterfuge qui fait la base de cette amusante expérience est le même que celui de la teinture d'une pelote dans un verre d'eau. Il s'agit d'un échange. Il s'opère avec la baguette magique au lieu de s'opérer avec une



règle plate. A une extrémité de la baguette, on a enfoncé, avant l'expérience une petite pelote de laine ou coton vert, recouverte d'une sorte de calote de laine ou coton rouge. Sa confection est donc la même que celle de la pelote que je viens de vous décrire et qui change de couleur dans la main. Mais son enveloppe sera un peu plus large. Il devra suffire d'incliner la pelote, enfoncée solidement dans la baguette, pour que cette enveloppe glisse et l'abandonne.

Vous avez donc déjà compris la façon d'opérer : c'est une pelote rouge et

sans préparation que le spectateur enfonce à l'extrémité de la baguette. En vous dirigeant vers la scène, vous changez la règle de main, en la prenant cette fois par son extrémité à la pelote non truquée. Les assistants voyant toujours la pelote rouge s'imaginent que c'est la même. Cette couleur rouge n'est qu'un masque qui tombe dans le chapeau lorsque vous plongez l'extrémité de la baguette dedans.

L'extrémité préparée de la baguette sera dissimulée, avant l'expérience, derrière un objet quelconque de la mise en scène : foulard chiffonné, boîte, ou même, le chapeau-teinturerie.

Vous pouvez aussi procéder d'une autre façon :

Sous le rebord intérieur du chapeau — haut de forme — se trouve, aplatie, une petite pelote de laine de forme ovale. Appliquant l'extrémité des doigts sur cette partie préparée, vous montrez le chapeau vide. Vous en mesurez l'intérieur et l'extérieur avec votre baguette magique, afin de prouver que le couvre-chef n'a pas de double fond. Vous déposez dedans une pelote semblable à l'autre, sauf en ce qui concerne la couleur et vous sortez celle qui est dissimulée sous le rebord de la coiffure.

Vous présenterez donc l'une ou l'autre de ces expériences qui, d'aspet, se ressemblent à peu près comme deux sœurs, mais n'ont pas les mêmes ruses. Vous pouvez aussi les présenter l'une après l'autre pour dérouter les assistants.

---

5. — Explication de Vert et Rouge et Rouge et Vert

Confectionnez une petite boîte cylindrique, en bristol, dont le fond sera l'une de ces étiquettes rondes, en carton, dont sont munies la plupart des



pelotes. Confectionnez aussi un tube en bristol, de la hauteur de la boîte. Pratiquez une encoche ronde à une extrémité de ce tube. Roulez un foulard

rouge autour du tube et faites passer un angle de ce foulard par l'encoche. Dans une rondelle de bristol au milieu de laquelle sera pratiquée une ouverture ronde, enfoncez l'extrémité à l'encoche du tube de carton. Mettez ce tube et son foulard dans la petite boîte. Enfoncez de force la rondelle dans celle-ci. Voilà la boîte fermée. Ayant enduit de colle cette boîte contenant un foulard, enroulez autour un fil de laine ou de coton. Donnez à cette préparation l'aspect parfait d'une pelote. Inutile de dire que cette pelote sera de couleur verte. Vous l'envelopperez dans une sorte de *tricot* de couleur rouge. Seule, la partie ouverte du tube demeurera nue. Vous ne la montrerez au public que lorsque vous aurez opéré le changement de couleur.

Ayant montré la pelote, vous la glissez sous un petit foulard vert. Vous tenez alors, entre le pouce et l'index, à travers le tissu, l'*enveloppe* rouge de la pelote et vous tirez dessus. Vous tirez aussi sur la pelote avec l'autre main et vous la montrez devenue verte. Vous introduisez le foulard et l'enveloppe rouge dans le tube. Ce dernier est d'un diamètre assez grand. Le foulard étant complètement introduit et tassé jusqu'au-dessous du niveau de l'encoche du tube, vous prenez délicatement l'angle du foulard rouge qui dépasse par celle-ci et vous le sortez.

Ces expériences demandent à être exécutées assez loin du public.

UN VOLUME INDISPENSABLE A TOUT LE MONDE

LA TRIBUNE POPULAIRE

ou

l'Art de parler aisément en Public

par le professeur Ch. MARION,
lauréat du Ministère de l'Instruction Publique.

Réunissant

1° *L'art de réciter un monologue de n'importe quel genre (comique, dramatique, poétique, etc.).*

2° *La manière de jouer les pièces de Société et de les mettre en scène.*

3° *L'art d'improviser un discours, de répondre à une interpellation, en un mot de causer en public avec autorité.*

Prix.. **5 *fr.***

Voici un ouvrage destiné à rendre les plus grands services à tous ceux que leurs fonctions, leur tempérament, leurs goûts, amènent à prendre la parole en quelque circonstance que ce soit.

Il contient en effet les règles et les préceptes les plus sûrs de l'art oratoire, présentés sous une forme claire, précise, à la portée de toutes les intelligences. *Avec cette méthode, il suffit de savoir lire pour être orateur.*

L'ouvrage sera certainement apprécié dans toutes les classes de la société, mais plus particulièrement dans celles où l'instruction est peu répandue, et où on se figure bien à tort qu'il faut être un savant extraordinaire pour prononcer le plus petit discours.

Il sera bientôt dans toutes les mains, car, ainsi qu'on l'a dit avec raison, *pour le peuple*, **savoir parler est presque une vertu.**

Combien de braves gens n'osent-ils pas exprimer leurs idées devant un auditoire, même restreint, par crainte d'être critiqués ou de faire rire par leur inexpérience ? Et pourtant ils ont des idées, parfois excellentes, qui ne trouvent pas leur application, faute d'un peu de cette science si nécessaire, si pratique, *et en somme si facile à acquérir* grâce à l'ouvrage que nous leur présentons.

La **Tribune populaire** sera d'un précieux concours pour beaucoup d'**élus de nos municipalités** qui puiseront dans ses pages la manière d'élaborer une allocution, de répondre à la controverse, de mener à bonne fin une discussion, etc., etc.

Les *présidents* des sociétés, les *directeurs* de cercles, de patronages, etc... y trouveront de précieux renseignements sur la manière de faire des conférences aux jeunes gens.

Ces derniers à leur tour verront dans la **Tribune populaire** un guide utile, un manuel intéressant qui les aidera de bonne heure à affronter, par la parole improvisée, un public nombreux. Il les mettra à même de réciter, dans les règles de l'art, des *monologues en tous genres*, et de jouer convenablement n'importe quelle pièce de théâtre.

La **Tribune populaire** constitue donc, en résumé, un *Manuel pratique*, d'un *format* commode, que voudront posséder tous ceux qui parlent, récitent, lisent ou déclament en public.

PRIX.. **5 fr.**

5741. Etampes, Imprimerie " La Semeuse ". — 1929.

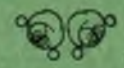
LUC MÉGRET — N° 9

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (Xe)

Brochure N° **9** comprenant :

1. **Bonjour Messieurs, Mesdames.**
2. **Le chapeau du Magicien.**
3. **Le foulard des Thugs ou foulard changeant.**
4. **Une montre qui va bien.**
5. **L'eau enchantée.**
6. **L'eau mystérieuse.**



1. BONJOUR MESSIEURS, MESDAMES

Effet. — Le prestidigitateur s'avance coiffé d'un chapeau haut de forme. Il enlève ce dernier en saluant très bas le public de manière que celui-ci puisse, sans effort, voir l'intérieur du couvre-chef. Le prestidigitateur dépose le chapeau sur la table, ouverture en haut. Puis, montrant ce dernier avec sa baguette magique :

— Avez-vous remarqué, demande-t-il, que les prestidigitateurs se servent souvent de chapeaux haut de forme ? Cela contient tant de choses ! Mais le mien est vide.

Il le prend et le montre de tous côtés, surtout l'intérieur ; le déposant à nouveau sur la table, il ajoute :

— Eh bien ! avec cette baguette, je vais faire apparaître quelque chose dedans.

Il agite la baguette magique dans la coiffure et, de celle-ci, il sort différents objets : cartes, guirlandes, timbales, œufs, balles, etc. Il montre ensuite le



chapeau vide, puis s'éloigne un peu, ayant remis, ouverture en haut, le couvre-chef sur sa table de magie. Il s'apprête à faire une expérience d'un autre genre lorsque tout à coup, comme ayant vu ou entendu quelque chose d'anormal du côté du chapeau, il tourne la tête vers celui-ci. Il s'en approche, plonge les mains dedans et en retire encore différents objets : lampions, boîtes, montres.

— Cette fois, avoue-t-il, le chapeau est vide, absolument. Cela je le garantis. Il le montre en effet vide.

Et il s'apprête à faire une autre expérience, par exemple à faire choisir une carte... Mais à peine s'est-il avancé vers la société qu'un gémissement lui fait tourner la tête du côté du chapeau. Il se dirige de rechef vers ce fameux couvre-chef vide qui contient toujours quelque chose et il en sort un bébé !

Il exécute ensuite l'expérience qu'il se proposait de faire au moment où il a été interrompu par ce... miaulement du moutard qui venait, sans doute, de naître.

— On dit que les enfants naissent dans les choux, prononce-t-il gaiement. Nous sommes obligés de constater qu'il en naît aussi dans les chapeaux.

Explication. — A une certaine distance, — qui n'est pas considérable, — on ne se rend pas compte de la profondeur d'un chapeau haut de forme. Ce qui est curieux, c'est que, au contraire, on croit pouvoir mesurer assez exactement, *à l'œil*, la profondeur d'un chapeau haut de forme, et, presque toujours, cette dimension, donnée par diverses personnes, dépasse celle du chapeau. Elle est généralement d'*un chapeau et demi.*

Ne craignez donc pas d'entasser, jusqu'à la moitié, dans un de ces chapeaux dits « tuyaux de poêle » divers objets et accessoires qui vous serviront pour les tours que vous allez exécuter, après celui que je vous décris. N'hésitez pas à accumuler les choses les plus diverses et recouvrez cette charge d'un ovale de bristol imitant le fond de la coiffure et des dimensions intérieures de celle-ci. Les objets ne tomberont pas si vous retournez le chapeau. Bien « tassés » avec rubans et foulards dans les interstices, vous pourrez, surtout, le double fond étant placé, mettre sur votre tête ce chapeau à demi-plein, mais qui paraît vide.

On produit successivement les objets, en soulevant l'ovale de bristol souple. On le remet en place si l'on veut montrer encore le chapeau vide.

Le bébé, sorti en dernier lieu, n'est qu'une tête d'étoffe bourrée de son, à laquelle est cousue une longue robe flottante, dont les manches vides se terminent par des mains en étoffe. Un tel bébé n'est pas embarrassant.

Son vagissement est produit par un appareil vendu par la *Société de la Gaîté Française*. L'enfant peut crier « papa » ou « maman ». Procurez-vous cet article. D'ailleurs du chapeau, vous pouvez sortir une multitude de bébés. « La Gaîté Française », vous comblera d'enfants, si vous le désirez. Elle en vend.

Du chapeau, on peut extraire diverses choses d'un effet très comique : appareil Kodak, duquel sortira un boudin à ressort ; aquarium magique, blague à tabac surprise, bourse accordéon, et toutes sortes de boîtes à trucs, à surprises, à musique. Balles à ressort, serpents, pistolets, fruits et gâteaux artificiels, petits singes, coiffures grotesques, boules ouate, mirlitons, plumes, etc., tout cela se trouve à « La Gaîté Française ».

Notre *chapeau inépuisable* fera également bonne mine à un entr'acte, surtout si vous en sortez de ces petits articles curieux, intrigants et drôles qui figurent chaque année dans le *Catalogue général de la Société de la Gaîté Française.* Un bouffon, un pitre, est tout indiqué, à ce moment, pour présenter l'expérience.

Voici encore une expérience, d'un effet plus intrigant et plus brillant :

2. LE CHAPEAU DU MAGICIEN

Effet. — **Vous montrez un grand chapeau pointu, un véritable bonnet de magicien aux tons chatoyants. Il est vide. Vous agitez la main dedans à plusieurs reprises. Puis, vous sortez de cette coiffure guirlandes, foulards, éventails, images....**

Mais en plongeant la main jusqu'au fond du chapeau, le tiers environ de ce dernier se détache et tombe... Le chapeau n'est plus pointu. Il est coni-

que et n'a pas de fond. Malgré cela, plongeant la main dedans, vous en retirez des plumes, des fleurs...

Explication. — Dans un grand chapeau pointu, entassez des accessoires de peu de poids et pouvant se replier, cela presque jusqu'à la moitié. Dissimulez cette charge avec des images, des gravures en couleurs, des petites affiches disposées en cornet et s'enfonçant bien dans le chapeau, comme s'il s'agissait *d'un deuxième chapeau pointu*, mis dans le grand. Le côté illustré de la première feuille sera en dessous, le verso étant exactement de la même couleur que l'intérieur du magique couvre-chef. De loin, on ne se rend pas compte de la profondeur du chapeau qui paraît vide. Le dos de la première image semble être le véritable fond de la coiffure.

Au bord, et du côté extérieur, le chapeau est muni d'un crochet noirâtre — simple fil de fer mince et recourbé.

Derrière un guéridon ou un porte-potiche, se trouve une petite étagère sur laquelle repose un paquet de guirlandes, foulards, petits éventails, etc... Un



ou deux anneaux de caoutchouc relient ces accessoires. A l'un de ces anneaux élastiques est fixé un anneau mince, qui ne sera autre qu'un fil de fer du genre de celui qui constitue le crochet dont est muni le chapeau du magicien. Cette « boucle » dépasse le dessus du guéridon. Elle se dresse, verticalement, touchant le rebord du guéridon.

La petite étagère et sa charge sont, évidemment du côté du décor. L'étagère en question peut être une feuille de carton pliée en angle et fixée à l'aide de punaises. L'épaisseur du guéridon (ou du porte-potiche) des franges, un petit tapis, dissimuleront aisément cette « préparation ».

Au début de l'expérience le chapeau repose, tout droit, pointe en haut, sur le guéridon.

Vous le montrez de toutes façons. De loin, son crochet est invisible. Du reste, vous pouvez tenir le chapeau à l'endroit où est fixé ce crochet. Vous replacez le chapeau sur le guéridon, comme au début, mais en engageant le crochet dans la boucle de fil de fer attachée au paquet de guirlandes et foulards. Vous annoncez « que, de même que sa baguette, son chapeau est doué d'un pouvoir magique ». (C'est du *magicien* dont vous voulez parler, n'est-ce pas ?) Vous dites « que ce qui surmonte la tête du magicien est comme le prolongement de son crâne, de son cerveau et que si ce dernier contient une foule de formules magiques le chapeau, ma foi, pourrait bien contenir quelque chose aussi. » Vous ajoutez « qu'un magicien n'est jamais trop grand. » C'est pourquoi on a éprouvé le besoin de le grandir encore, avec un chapeau de forme haute et des plus élancées. » Bref, sans faire un sermon, vous prononcez quelques paroles intriguantes et amusantes à la fois.

Vous reprenez le chapeau en inclinant sa pointe vers le public. La charge vient pendre dans le chapeau. Vous libérez les objets et les déployez. Les élastiques sont faciles à dissimuler parmi ces objets. Vous montrez le chapeau vide et vous sortez les images. Vous les déroulez avant de les sortir et ne montrez que la partie illustrée. Vous produisez un ou deux accessoires et, enfonçant la main profondément, vous chassez une partie du chapeau qui tombe à terre... Cette partie est la pointe... Elle a été adaptée, avant la séance, dans un cône de bristol. C'est ce cône et cette pointe qui constituent le chapeau du magicien. Vous voici donc avec un chapeau sans fond. Mais dedans, comme au bord, est fixé un crochet et à celui-ci vous avez suspendu des foulards, plusieurs guirlandes pliées et reliées par un anneau de caoutchouc, l'une d'elles portant une boucle de ficelle permettant précisément de la suspendre sans difficulté. Passant le bras de part en part, on voit votre main, à l'extrémité *décoiffée* du chapeau. En sortant votre bras du chapeau, vous sortez les objets que vous saisissez au passage.

Ces accessoires auront été suspendus avant la séance, au moment où vous avez garni le fond du chapeau, avant de le recouvrir des images. Parmi les articles pour fêtes et Carnaval, vendus par la *Société de la Gaîté Française*, vous trouverez un choix de choses faciles à dissimuler, plier et déplier, accrocher, suspendre, lier et dégager aisément.

Nous vous conseillons, d'ailleurs, de munir la plupart des guirlandes, éventails, fleurs, plumes, de boucles de ficelle ou de rubans permettant de suspendre, *au passage*, quelques-uns de ces articles. Il sera bon que l'intérieur du chapeau porte alors deux ou trois crochets. Ceci vous permettra de passer plusieurs fois le bras d'un bout à l'autre de la coiffure et de montrer, avant et après, votre main vide, — ce qui ne vous empêchera pas de sortir, quand même, quelque chose de ce merveilleux couvre-chef.

3. LE FOULARDS DES THUGS OU FOULARD CHANGEANT

Effet. — Présentant des deux côtés un petit foulard bleu, vert, jaune ou blanc :

— C'est avec ce foulard, dit le manipulateur, que les *Thugs* ou farouches adorateurs de Kâli étranglent les nouveaux-nés. Il possède au reste, une singulière propriété : quand on le presse, il sort du tissu du sang qui le colore entièrement. Je l'enfonce dans mes mains. Je le presse, je le roule, je le tords et je crois que le changement de couleur s'est produit.

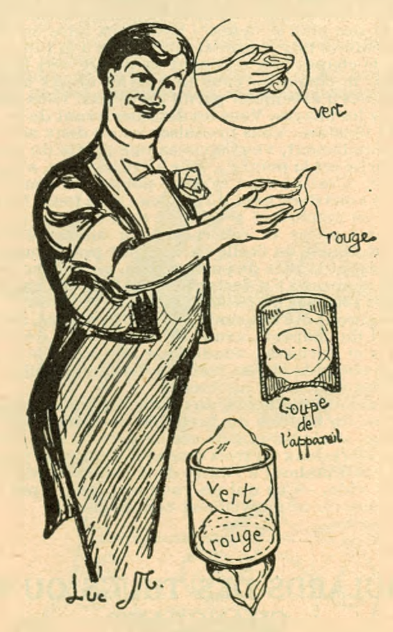
En effet, vous montrez des deux côtés le foulard entièrement rouge.

Explication. — Des assistants qui se croient malins — il y en a ! — diront : « Ce n'est pas difficile : il y a deux foulards ». Ceci, presque tout le monde le suppose. Mais comment s'opère la substitution : tout est là.

Ayez donc deux petits foulards de même dimension, en soie, l'un d'un beau rouge vif, non point pour répondre au titre que nous donnons ici, mais parce

que cette couleur, nous paraît devoir faire plus d'effet qu'une autre. Les foulards en question seront des « pochettes » de 26 cm. carré. Ayez aussi un petit tube de carton pas trop épais, mais résistant. Longueur : 4 cm. ; diamètre 2 cm. Aplatissez un peu les rebords. (Un côté seulement et de manière qu'ils forment précisément un rebord, mais à l'intérieur seulement).

Un foulard rouge est entassé dans ce tube. Vous montrez vos mains des deux côtés et en vous emparant du foulard qui devra changer de couleur, vous vous emparez du tube, lequel peut être placé derrière une boîte posée sur la table, ou derrière un gros dé, un autre foulard chiffonné, etc... L'appareil étant placé dans le creux de la main droite, vous montrez, à plu-



sieurs reprises et rapidement, le foulard des deux côtés. Puis, vous l'introduisez dans le petit tube. Au fur et à mesure qu'il s'y enfonce, il chasse le foulard rouge qui vous vient dans la main. C'est par l'orifice sans rebord intérieur que vous introduirez le foulard appelé à rougir, — de honte, sans doute, car il a commis bien des crimes, s'il a réellement appartenu à des étrangleurs. Agitant la main, vous faites flotter le foulard que vous tenez par un angle, entre le pouce et l'index de la main droite.

Un balancement des bras, un frétillement des doigts accompagnent les gestes de pression et de torsion, masquent l'échange... Il n'est pas nécessaire, toutefois, pour teindre un foulard, même mystérieusement, de multiplier les gestes et de leur donner de l'importance.

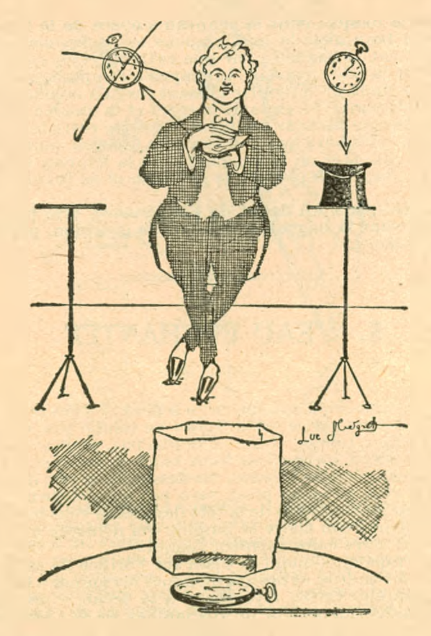
Les professionnels de la magie se servent, pour ce tour, d'un appareil de métal, d'une conception ingénieuse et un peu plus compliqué que le nôtre. Celui que je vous décrit est très suffisant — et il est à la portée de tous. C'est, pour nous, le point important et l'on réussit tout aussi bien *le foulard changeant* avec un simple petit tube en carton.

4. UNE MONTRE QUI VA BIEN

Effet. — Deux guéridons légers, dessus mince, éloignés l'un à droite de la scène, l'autre à gauche. Sur l'un, un sac de papier tel que ceux vendus dans le commerce et posé verticalement ; sur l'autre, chapeau haut de forme, ouverture en haut.

Vous empruntez une montre, qu'au surplus, vous pouvez faire marquer avec un pastel ou identifier par un autre moyen : faveur nouée, morceau de ficelle attachée à la boucle...

— Va-t-elle bien ? demandez-vous. Oui ? Pas mal ? Moi aussi.



Vous la déposez dans le sac. Vous montrez le chapeau vide et afin que l'on ne puisse supposer qu'il possède un double fond, vous le mesurez intérieurement et extérieurement avec votre magique baguette.

— Votre montre n'irait-elle pas, que je me chargerais volontiers de la faire aller, assurez-vous. Tenez... je la ferai aller de cet endroit à celui-ci.

Vous montrez en même temps le sac et le chapeau. Prenant le sac, vous le pliez brusquement, l'aplatissez soudain, le tournant et le retournant à plusieurs reprises dans vos mains, en frappant violemment dessus. Vous emparant du chapeau, vous l'inclinez vers l'assistance. On voit la montre dans le chapeau. Son propriétaire est convié à la prendre lui-même.

Explication. — Dans le bas, le sac, en papier résistant, est muni d'une ouverture rectangulaire et horizontale, permettant le passage aisé d'une montre ordinaire. Renforcez le fond du sac en collant un papier dans ce dernier, ce afin que ledit sac se tienne bien debout. Derrière est posée votre baguette magique, une extrémité étant placée juste à l'endroit de l'ouverture.

Une montre étant un objet plutôt fragile, déposez-la avec soin dans le sac. D'ailleurs cette montre ne vous appartient pas. En procédant à cette opération délicate, poussez-la hors du sac, faites-la sortir par l'ouverture pratiquée horizontalement à la base de celui-ci. Prenant le sac par le haut, déplacez-le légèrement, l'avançant vers le public. En prenant la baguette, vous prenez, en même temps, la montre qui doit se trouver près de l'extrémité de la dite baguette.

En mesurant l'intérieur du chapeau avec votre baguette, abandonnez dedans la montre.

* * *

L'abandon de la montre dans le chapeau s'opère de la façon la plus narelle. Le chapeau tenu avec la main gauche est légèrement incliné vers la main droite qui tient la baguette par une extrémité, et, en même temps, la montre. On plonge la baguette dans le chapeau, l'appliquant contre la paroi de celui-ci. Puis la main et la montre glissent jusqu'à la hauteur du chapeau. A ce moment, on desserre l'étreinte de la main et la montre glisse elle-même, sur la paroi du chapeau incliné. Tenant la baguette entre le pouce et l'index, juste à la hauteur intérieure que l'on vient de prendre, on montre aux spectateurs cette dimension et on la compare avec la hauteur extérieure en posant cette fois le chapeau à plat sur le guéridon et en le mesurant verticalement.

Le sac de papier peut, au début de l'expérience, être plié. On le déplie et on le dresse devant la baguette posée sur le guéridon, parallèlement aux rangées de spectateurs.

5. L'EAU ENCHANTÉE

Effet. — Vous emplissez d'eau un verre à pied et vous le recouvrez d'une feuille de papier. Retournez le verre. L'eau ne tombe pas, mais... il se peut que la feuille de papier tombe. Si elle ne tombe pas, soufflez dessus. Elle tombera. L'eau demeure en suspension. Vous tenez le verre par le pied et vous vous promenez ainsi. Vous le balancez au-dessus de la tête de quelques spectateurs comme si vous alliez les bénir, mais pas une goutte ne tombe. C'est en vain que les personnes au-dessus de la tête desquelles vous balancez cet inversable verre regardent l'eau claire et limpide qui demeure unie et suspendue juste à l'orifice du verre complètement rempli.

De temps en temps appliquant la main sur l'orifice de ce verre enchanté, vous le remettez à l'endroit et invitez quelques personnes à tremper un doigt dans l'élément liquide. Enfin, retournant à la scène, vous faites passer le verre, sans dessus-dessous, autour de vos jambes, de vos bras, de votre tête, lui faisant décrire méandres et sinuosités. De temps à autre, vous le remettez à l'endroit, lentement et brusquement, sans le recouvrir ; vous le tenez également sur un plan horizontal, enfin vous le manœuvrez de cent façons.

Ce tour, qui a été pourtant expliqué bien des fois, n'est ici qu'un prétexte pour vous en expliquer un autre :

L'eau mystérieuse. — En tout cas, jamais l'expérience du verre inversable n'a été détaillée comme nous venons de le faire car, toujours, le verre est tenu verticalement à l'endroit ou à l'envers, et non horizontalement, à moins que la main soit appliquée sur son orifice.

Dans l'*Eau enchantée* on peut, au cours de l'expérience, répandre sur le sol la moitié de l'eau du verre. L'autre moitié demeurera suspendue, comme tout à l'heure toute l'eau du verre.

Explication. — Sur la feuille destinée à recouvrir l'orifice du verre est posée une rondelle de mica, exactement du diamètre du verre. Le pied de ce dernier est également de même diamètre que l'orifice. En recouvrant le verre de la feuille de papier, le mica adhère aux parois et l'on peut retourner le verre sans crainte de voir l'eau en tomber. De temps en temps, pour le remettre en son sens normal, on applique la main sur l'orifice. Quand on la retire, on retire aussi, dans le creux de celle-ci, la plaque de mica et l'on tient le verre par le pied, de manière qu'il repose verticalement dans la main, où vous



avez empalmé la transparente rondelle. Le mica adhère au pied du verre. C'est là que vous conviez quelques personnes à tremper un doigt dans l'eau.

Si l'on dispose d'un verre à bords épais, unis, bien plats et d'une rondelle épaisse, on peut, après avoir fortement appliqué la main sur l'orifice, se livrer à toutes sortes de fantaisies. L'eau demeure tout aussi bien en équilibre horizontal qu'en équilibre vertic l et l'on retourne le verre, lentement ou brusquement, sans en recouvrir un seul instant l'orifice.

6. L'EAU MYSTÉRIEUSE

Effet. — Ce tour convient pour un entr'acte, un lever de rideau. Un bouffon, un pitre le présentera avec succès.

Sur une petite table est posé un verre à boire rempli d'eau et une petite bouteille, vide. Le « comique » qui présentera ce petit numéro regardera tout

d'abord, d'un air ennuyé et embarrassé, et la bouteille et le verre. Il prend la bouteille, la débouche et la retourne en l'agitant. Rien dedans. Cela se voit, d'ailleurs, car elle est très transparente. Il trempe son doigt dans le verre et y goûte.

— Du château-Lapompe, constate-t-il. J'aurais désiré boire un verre de vin. Je vais aller remplir de vin ce verre.

Débouchant la bouteille et la tenant dans sa main, il verse dedans un peu d'eau du verre. Mais cette eau coule par le bas de la bouteille. Celle-ci, il n'y a aucun doute, n'a pas de fond. L'opérateur retourne la bouteille et agite ses doigts dedans, par le fond absent. Car, vraiment, elle n'a pas de fond. Alors, ayant bouché la bouteille il verse dedans, par le fond absent, tout le contenu du verre. Il va poser la bouteille sur la table pour aller, dans la



coulisse, remplir de vin son verre. Nouvel embarras ! Comment poser la bouteille sans la renverser ? Il essaie de la faire tenir en équilibre sur son bouchon, mais c'est en vain. Perplexe, il retourne complètement la bouteille, la remettant ainsi à l'endroit. A la vive surprise du pitre, l'eau ne tombe pas. Il agite la bouteille. L'eau ne tombe toujours pas. Il enfonce son index dans la bouteille par le fond absent et l'agite. Pas de fond. C'est réel. Rien. Et l'eau demeure suspendue. Il plonge cette fois une baguette dans la bouteille, toujours par le bas et sans que l'eau ne tombe. Puis il se retire avec la bouteille coiffant la baguette, et le verre à boire qu'il va, dit-il, remplir de vin pour boire à la santé des spectateurs.

Explication. — Ici, la rondelle de mica sera percée au centre. Le trou devra être bien rond. La rondelle est sur la table. En posant dessus la bouteille *mouillée*, et en appuyant, le mica adhère. Vous avez mis secrètement un fond à cette bouteille. Si elle est bouchée, l'eau ne tombera pas, malgré le trou pratiqué au centre du mica. Mais si vous débouchez la bouteille, l'eau s'enfuiera par la petite ouverture du bas.

Par cette ouverture, vous introduisez votre doigt ou une baguette.



TOUT CE QUE L'ON PEUT FAIRE
Avec des Cartes à jouer

par l'auteur des 100 Trucs de Prestidigitation illustrés



Titre prétentieux ? Non pas. Ce volume contient, vraiment, tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer. Il semble que, pour exposer *tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer*, une *collection*, un ensemble de brochures ou de livres, ou un seul, mais gros comme un dictionnaire, soit néce saire. Nos lecteurs se rendront facilement compte que, pour qui sait condenser, on peut, en une centaine de pages au maximum, parler fort bien et d'une façon complète de *Tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer* : c'est-à-dire : apparitions, disparitions, transformations, divinations, passe-passe, — escamotages, métamorphoses, manipulation, chassés-croisés et voyages, etc...

Mais il est alors nécessaire d'employer des cartes truquées, car celles-ci ne permettent pas, généralement, d'exécuter un seul tour, mais plusieurs.

Le nouvel ouvrage, que nous présentons au public, apprend à qui est un peu adroit, à confectionner soi-même cartes et jeux truqués. Il apprend aussi à se servir très avantageusement et à tirer le meilleur parti possible des diverses cartes truquées vendues par la *Société de la Gaîté Française.*

Ce volume, agréablement et clairement illustré par l'auteur même — un as du crayon, de la plume, et de la baguette magique — est un complément aux cartes vendues par la *Gaîté Française* et dont nous relatons les effets surprenants dans notre catalogue. N'hésitez pas à faire l'acquisition de ce volume. *Tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer* est un tour... de force ; des systèmes de jeux et cartes truqués donnant lieu à de multiples expériences, et cela en un volume peu encombrant, pratique, et d'un prix abordable, n'a jamais été fait. De plus, grâce à cet ouvrage, le lecteur-opérateur pourra exécuter des prestiges qu'il est impossible de produire avec des cartes ordinaires ; — ce qui ne l'empêchera pas de faire la plupart des tours de divination, apparitions, disparitions et passe-passe que l'on peut exécuter — parfois après un long apprentissage — avec des cartes à jouer ordinaires.

L'Editeur.

Cet ouvrage est en préparation et engageons nos clients à se faire inscrire dès maintenant pour un exemplaire.



6226. Etampes. Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET N° **10**

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (Xe)

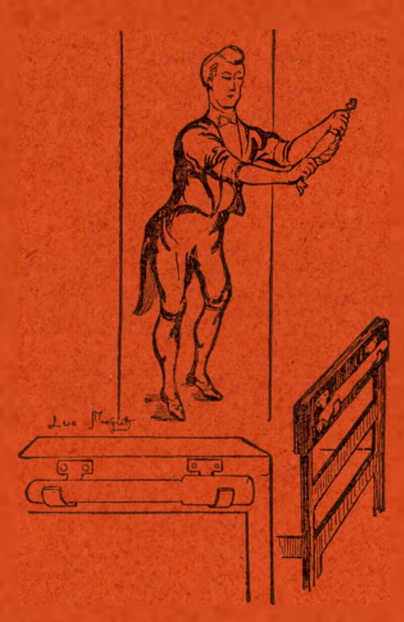
Brochure N° **10** comprenant :

1. **Escamotage d'un verre de lampe.**
2. **Le prestidigitateur décoré.**
3. **Le coloriste invisible.**
4. **Multiples foulards.**
5. **Le troisième foulard.**
6. **Le foulard caméléon.**



1. ESCAMOTAGE D'UN VERRE DE LAMPE

Effet. — L'illusionniste présente de toutes façons une feuille de papier fort et un verre de lampe ordinaire, qui peut être remis à l'examen. Il roule la feuille, en tord les extrémités et la pose sur la table, bien en vue. Il n'y touche plus. Il s'empare du verre de lampe et l'enveloppe dans deux demi-feuilles de journal. Il pose le verre de lampe sur un petit guéridon, bien en évidence. Tout à coup, s'emparant du verre de lampe enveloppé, il tord complètement d'un bout à l'autre, le papier qui l'enveloppait. Celui-ci offre l'aspect d'une corde. *Le verre de lampe a disparu.* Alors, l'illusionniste s'empare du papier roulé qui se trouve sur la table et auquel il n'a pas touché. Il en ouvre une extrémité et en extrait le plus naturellement du monde le verre de lampe



Préparation. — Il est nécessaire d'avoir deux verres de lampe semblables. On les choisira en verre épais. L'un d'eux repose horizontalement derrière la table. L'épaisseur du dessus de celle-ci dissimule ce verre de lampe. Deux crochets obtenus à l'aide de fils de fer passés dans une bande de carton mince mais d'excellente qualité, et fixés derrière la table avec des punaises formeront une *servante* très pratique, et d'un nouveau genre, qui saura supporter le poids d'un verre de lampe.

Deux crochets semblables sont fixés derrière le dossier d'une chaise qui se trouve sur la scène. Ils sont destinés à porter un tube de papier fort, exactement de la longueur, du diamètre et de la forme des verres de lampe dont on se servira dans l'exécution de cette expérience. Ce « faux » verre de lampe sera soigneusement enveloppé dans une demi-feuille de journal. Deux demi-feuilles de journal chevaucheront le dossier de la chaise.

Exécution. — L'illusionniste montre tout d'abord la feuille de papier fort destinée à *faire apparaître* le verre de lampe disparu des deux morceaux de papier de journal. Il la pose sur la table de manière à pouvoir saisir tout à l'heure, et sans difficulté, le verre de lampe reposant derrière l'épaisseur de la table.

Il présente ensuite le verre de lampe. Puis il roule la feuille de papier fort et, dedans, le verre de lampe N° 2. Pour la façon de procéder, se reporter à *La Bougie Voyageuse* et au *Foulard Caméléon.* Revoir aussi *Le Miracle de Neptune* décrit dans la première série des *Trucs de Prestidigitation de la Société de la Gaîté Française.* (Livraison N° 2).

Ne pas oublier de fermer les deux extrémités du rouleau de papier.

Prenant le verre de lampe d'une main, vous vous apprêtez à l'envelopper dans l'une des demi-feuilles de journal qui reposent sur le dossier de la chaise. Avec ce verre de lampe, vous prenez donc l'un des deux morceaux de journal et vous l'enveloppez dedans. Vous tordez les extrémités du papier. De la même main, vous allez maintenant vous emparer de l'autre morceau de journal. En le prenant, du côté du fond de la scène, c'est-à-dire du côté des deux crochets fixés derrière le dossier de la chaise, vous prenez le faux verre de lampe enveloppé et vous abandonnez, sur les deux crochets, le vrai verre de lampe pareillement enveloppé.

Pour le public, c'est toujours *le même verre de lampe* que vous avez en mains et que vous roulez une seconde fois dans un papier de journal dont vous fermez les deux bouts en les tordant.

Il ne vous reste, après quelques passes exécutées avec la baguette, qu'à faire constater la disparition du verre de lampe en tordant et, si vous voulez, en courbant et en pliant en quatre, les deux feuilles de journal roulées.

2. LE PRESTIDIGITATEUR DÉCORÉ

Effet. — Nous avons expliqué dans la *Première série de* 50 *trucs de prestidigitation illustrés, l'Art de se décorer*, entrée en scène amusante. Ici, c'est décoré, et superbement, que le prestidigitateur se présente. Il a rubans rouges, bleus, verts auxquels sont suspendus des médailles dorées de toutes forme. Entrée en scène sensationnelle, à cause du nombre et de l'éclat de ces décorations.

Sur la table se trouve un coffret ouvert, le couvercle à charnière de ce dernier se trouvant incliné côté décor, obliquement, de manière que le public puisse voir l'intérieur du dit couvercle.

— Mesdames, Messieurs, prononce le décoré, avant que je commence à vous exécuter de mystérieuses expériences, vous me semblez déjà quelque peu étonnés et un tantinet éblouis. Ce sont mes étincelantes décorations qui produisent cet effet. Afin que vous ne croyez pas qu'elles sont destinées à détourner votre attention des tours que je vais présenter, permettez-moi n'est-ce pas, de les retirer. D'ailleurs, je dois vous avouer que c'est rarement que je les porte. Ces médailles sont en or, — et l'or est très recherché, comme vous savez, surtout par les voleurs, apaches, pick-pockets, rats d'hôtel et autres individus peu recommandables. Ces décorations m'ont attiré, à ce propos, des désagréments. Un soir, à la fin d'une représentation, j'ai été attaqué dans la rue par un gaillard de mine plus que patibulaire qui tenait,

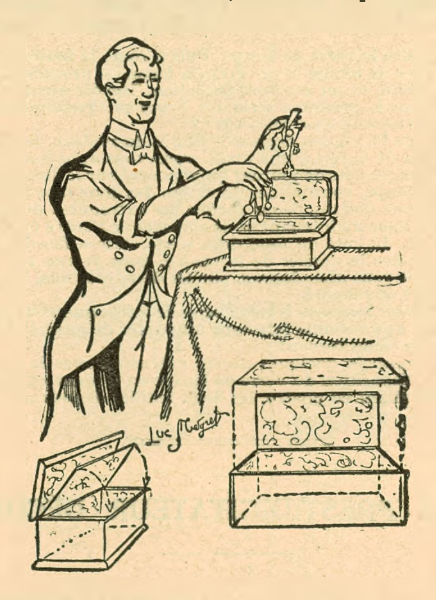
absolument à s'emparer de cet or, sans doute pour les porter à la Banque de France.

Ce disant, le prestidigitateur retire ses décorations.

— J'ai pour habitude, ajoute-t-il, de les déposer dans ce coffret.

Il montre ce dernier de toutes façons, extérieurement et intérieurement, surtout intérieurement. Le coffret est vide, vide comme la prose de certains auteurs à la mode. Notre magicien dépose une à une, et délicatement, toutes ses décorations dans le coffret dont il rabat le couvercle.

— Me voici donc à l'abri des voleurs, conclut-il. Cependant... il se pour-



rait que quelque rat d'hôtel... Ceux-ci ont pour habitude d'ouvrir les coffrets, ces derniers contenant souvent colliers, bijoux, objets de valeur. Oh !... je suis bien tranquille : rien ne sera pris. Seul, le *rat* le sera, car...

Il ouvre le coffret et en montre l'intérieur au public. Le coffret est vide. Les décorations ont disparu.

— ...Car j'ai su rendre ces décorations invisibles de toute personne qui ne connaît pas la magie, dit-il.

Explication. — Coffret truqué, — le truc entier réside en lui. Carré ou rectangulaire, il a un double fond. Mais celui-ci est indépendant. C'est une feuille de carton mince, très dur, inférieure de deux ou trois millimètres aux dimensions intérieures du coffret. Au début de l'expérience... du début, le coffret, avons-nous dit, est sur la table, le couvercle incliné côté décor présentant son intérieur aux aimables personnes de la société, — et aux autres aussi. Dans ce couvercle se trouve la feuille de carton. Elle recouvre complètement le côté intérieur et normal du couvercle.

L'opérateur prend le coffret à deux mains, la droite et la gauche, pas d'autre. Avec le pouce de la main droite, il tient le couvercle et, avec lui, le deuxième fond, libre, isolé, qui repose dans ce couvercle. Il met ensuite le

coffret sur la table, comme au début, et il dépose dedans ses décorations à la fois variées, nombreuses et éclatantes. En fermant *brusquement* le coffret, l'épaisseur de carton quitte le couvercle pour se poser silencieusement sur toutes les décorations qu'elle masque. L'opérateur peut montrer l'intérieur du coffret. Il semble vide ; ce qui était, *le double fond du couvercle* est devenu *le double fond du coffret lui-même.*

Avant de vous révéler le secret de cette disparition, complète et instantanée, de décorations, fantaisistes ou non, je vais vous parler d'une autre expérience :

3. LE COLORISTE INVISIBLE

Effet. — Sur la table du magicien se trouve le coffret dont je viens de vous parler. Comme précédemment, il est montré vide. L'opérateur y dépose **une carte postale illustrée, *en noir.* Il ferme le coffret. Après un court boni-**



ment dans lequel il peut être question d'un petit personnage qui se trouve dans le coffret et qui se charge de tout travail que lui commande l'illusionniste, ce dernier ouvre le coffret et en retire la carte postale. *Mais elle est en couleurs.*

Explication. — Même coffret, même principe, façon d'opérer presque identique. Mais là, il y a substitution. Une carte postale en couleurs est dissimulée entre le côté intérieur du couvercle et la feuille mobile, isolée, qui repose sur ce côté. Dans le coffret, l'illusionniste dépose une carte postale en tous points semblable à celle qui est en couleurs, avec cette différence, toutefois, que la dite carte est en noir.

En fermant violemment le coffret, l'épaisseur de carton va recouvrir le fond du coffret et, en même temps, la carte postale en noir, cependant qu'apparaît, sur cette feuille, la carte postale en couleurs. Bien entendu, la feuille et l'intérieur du couvercle et du coffret, sont de même couleur. Celle-ci sera sombre, ou ce sera de multiples tons, un véritable bariolage. La mode étant au bariolage votre magique coffret sera à la mode. Si vous voulez, garnissez-le de papier de chambre. Ce sera d'un aspect un peu confus et le public ne pourra discerner le fameux fond qui ne quitte le couvercle que pour le récipient lui-même et réciproquement.

Troisième expérience que l'on peut exécuter avec ce même coffret :

4. MULTIPLES FOULARDS

Effet. — L'illusionniste montre le coffret vide. Il le ferme, fait au-dessus quelques passes, ouvre le coffret et, bras nus, mains vides, il en retire successivement une vingtaine de foulards qu'il étale sur la table. De tous ces fou-



lards, il en retire d'autres, l'un après l'autre, une demi-douzaine. Enfin, saisissant tous les foulards, il retire de ceux-ci un grand foulard qu'il déploie. De ce foulard, en tombe une douzaine en pluie multicolore.

Explication. — Ces multiples foulards seront des *pochettes* et, aussi, d'autres genres de tissus. L'essentiel est qu'ils soient très minces, de manière que, pliés ils offrent une épaisseur quasi insignifiante. Sous le coffret, de préférence en métal, il y aura place pour quelques-uns de ces foulards. C'est vous dire que le fond est creux. Il est des coffrets destinés à contenir biscuits, gaufrettes, gâteaux secs et autres pâtisseries croquantes et croustillantes qui conviennent fort bien pour ces expériences. Trois pochettes et trois autres foulards un peu plus grands seront pliés soigneusement, posés sur la table et recouverts complètement du coffret, posé dessus. Dans ce coffret, sera placé quinze pochettes et cinq foulards d'une superficie du double de celle de ces pochettes, tout cela plié, repassé et recouvert du fond indépendant. Enfin, derrière la table, suspendu à un crochet, comme le montre la figure, se trouvera un magnifique foulard, de respectables dimensions, qui, roulé, en enveloppera d'autres, de plus petite taille.

L'épaisseur de la table sera suffisante pour masquer, au public, cette charge de foulards réduites à leur plus simple volume.

Tout d'abord, vous retirez un par un les foulards enfermés dans le coffret. Il vous suffit, pour cela, de lever légèrement le double fond et de les saisir par un angle. Vous les étalez sur la table. Lorsque vous en aurez ainsi étalé, *devant le coffret*, une quinzaine au moins, cela formera une épaisseur suffisante pour masquer les foulards cachés sous le fond du coffret. Vous déplacerez alors ce coffret, et vous en retirerez les derniers foulards que vous étalerez sur les autres. Ces derniers foulards étant du double des pochettes, il ne sera pas difficile de recouvrir complètement celles-ci et, en même temps, le petit entassement des foulards cachés tout à l'heure sous le coffret. Des foulards étalés, vous retirerez les foulards pliés, les prenant par les angles et les tirant vers vous. Enfin, en saisissant tous les foulards, vous passez votre doigt dans la partie supérieure, recourbée, du crochet et vous retirez prestement de ceux-ci, en le déployant largement, le grand foulard roulé qui était inséré dans la partie courbe, inférieure, du crochet suspendu à la table.

On comprend que, bien exécuté, ce tour est d'un joli effet.

5. LE TROISIÈME FOULARD

Entrée en scène

Effet. — Sur un piédestal, un guéridon élevé et léger, ou une sellette, se trouve une coupe en verre, destinée à porter et à *isoler* deux *grands foulards* noués l'un à l'autre, la partie nouée se trouvant au milieu de la coupe et les deux foulards retombant l'un à droite, l'autre à gauche de la sellette.

Un peu plus loin, une table ou un guéridon à dessus mince.

L'illusionniste s'avance, montre les deux foulards, glisse les doigts sous la partie nouée, les élève ainsi et les pose dans la coupe, les foulards chevauchant toujours celle-ci. Puis il les saisit par le bas, *par un angle* et noue ces deux angles. Il prend ensuite les deux foulards et les tend horizontalement entre ses mains passées dans les deux foulards noués. Tout à coup, il décrit un mouvement large des bras vers le public... Un troisième foulard vient d'apparaître entre les deux autres. Entre les bras tendus de l'illusionniste

il forme une courbe en bas ; il est noué aux deux autres foulards... En même temps qu'il est apparu, une pluie de confetti a papillotté dans l'air...

— Voilà mon tapis de table, dit alors l'illusionniste en dénouant les foulards et en étalant, sur la table, celui qui vient d'apparaître.

Au lieu d'un véritable foulard on peut donc faire apparaître, par ce moyen original, un tapis léger à franges fines.

Explication. — D'avance roulé en diagonale et contenant une poignée de confetti, le foulard destiné à apparaître, est noué aux deux autres. Mais lorsque ceux-ci sont disposés sur la coupe, il est caché dans l'un d'eux. Il



se trouve alors plié en deux et on l'a soigneusement roulé dans le foulard destiné à le dissimuler. Les deux foulards ne sont pas noués comme on le croit. L'angle supérieur de l'un d'eux est noué et placé devant l'angle supérieur de l'autre. On s'imagine que les deux angles sont noués l'un à l'autre.

Les trois foulards sont noués *en diagonale.* Pour faire apparaître *le troisième,* on tire sur les deux autres, *en projetant ses bras* vers le public, en un geste ample qui déploie ce troisième foulard et jette vers les spectateurs et le plus haut possible les confetti qui tout à l'heure se trouvaient dans le dit foulard.

6. LE FOULARD CAMÉLÉON

Effet. — L'expérimentateur montre de toutes façons une feuille de papier blanc, ainsi qu'un petit foulard, une *pochette*. Il roule la feuille et la ceint au milieu avec un anneau de catoutchouc tel que ceux utilisés dans le commerce. Par une extrémité du cylindre, il introduit le foulard qui, si vous le voulez bien, sera *bleu*. A l'aide de la baguette magique, il pousse le foulard dans le tube. Il le pousse jusqu'à ce qu'il sorte par l'autre extrémité. Mais alors, il n'est plus bleu, il est *jaune*. L'artiste retire ce foulard jaune, le montre



des deux côtés, l'introduit dans le tube, comme il l'a fait lorsque le foulard en question était bleu. De même, il le pousse, dans le cylindre, avec la baguette magique et il le fait sortir par l'autre bout du cylindre. Mais le foulard n'est plus jaune. Il est *vert*. L'illusionniste recommence l'expérience, introduisant le foulard vert, l'enfonçant à l'aide de la baguette, et... lorsque le foulard apparaît par l'autre extrémité du rouleau de papier, il a encore changé de couleur : il est *rouge*. Une dernière fois, le foulard est introduit dans le tube, enfoncé complètement et ressorti ; il est *violet*.

Les foulards n'ont subi aucune préparation. La bague de caoutchouc

qui empêchait la feuille de papier de se dérouler est enlevée et le cylindre ouvert, la feuille déployée.

Explication. — Le subterfuge réside en un cylindre de papier exactement semblable à celui confectionné sous les yeux du public, mais dans lequel se trouve deux cloisons longitudinales, en croix. C'est dire que le tube est divisé intérieurement en quatre parties égales, quatre chambres, quatre *couloirs*. Dans chaque compartiment est allongé un foulard de couleur différente.

Reste à s'emparer invisiblement de cet accessoire.

Il peut reposer derrière un guéridon, sur deux pointes enfoncées dans l'épaisseur de celui-ci. La façon de s'en emparer est donc semblable à celle qui consiste à s'emparer du cylindre de plantes et fleurs aquatiques, artificielles, décrite dans la livraison N° 2 de la première série de 50 *Trucs de Prestidigitation illustrés de la Société de la Gaîté Française*. Comme pour le *Miracle de Neptune*, on roulera, dans la feuille de papier sans préparation, le cylindre qui, extérieurement, ressemble à celle-ci. Cette manœuvre passe inaperçue à cause de son naturel. On montre d'abord la feuille de papier des deux côtés, puis on la pose sur le guéridon de manière qu'un côté de celle-ci recouvre complètement le cylindre qui repose horizontalement sur deux pointes et que dissimule au public l'épaisseur du guéridon. On présente ensuite, des deux côtés, le foulard bleu. En s'emparant de la feuille, pour la rouler, on prend, avec celle-ci, *le tube aux quatre foulards*, et le plus naturellement du monde, on le roule dans la feuille.

Le guéridon sera peu large, sans quoi il pourrait sembler singulier que l'on place la feuille de papier *du côté du décor*, et non du côté du public ou au milieu du guéridon.

Voici donc un moyen de s'emparer invisiblement du tube aux foulards.

Ce tube peut encore se trouver derrière un plateau rectangulaire ou carré, posé sur la table. Les bords de ce dernier seront donc assez élevés pour dissimuler complètement au public le tube aux quatre foulards. Il sera important, surtout, que la table ou le guéridon soient élevés. Une sellette conviendra bien ; il vaut mieux pour ce deuxième subterfuge, que les assistants ne puissent voir le dessus de la table, — ou du guéridon.

La façon de s'emparer secrètement du cylindre chargé est la même que plus haut. On le prend avec la feuille qui le recouvre en partie, le pouce le saisissant avec celle-ci, sous laquelle il est appliqué et les autres doigts se trouvant *sur la feuille*. On le roule ensuite.

Enfin, à un tube confectionné sous les yeux de la Société, on peut substituer un tube semblable, quant à l'extérieur, mais préparé intérieurement comme il est décrit au début de l'*Explication* de cette expérience. Le tube truqué et chargé peut se trouver derrière un objet de la mise en scène, chapeau par exemple. Ayant roulé la feuille de papier, et l'ayant ceinte d'un anneau élastique, vous la faites passer *visiblement* et *de la façon la plus naturelle* derrière le couvre-chef. Mais vous l'abandonnez là pour saisir au passage, le tube aux quatre foulards... et vous prenez votre baguette qui se trouve à une extrémité de la table. Les spectateurs s'imaginent que vous avez fait passer le rouleau derrière le chapeau pour vous emparer de la baguette placée sur un chemin qui se trouve *derrière celui-ci* et non *devant* ou *sur le même chemin* que le chapeau haut de forme.

Reste à montrer la feuille de papier comme au début de l'expérience, c'est-à-dire simple et naturelle. Ce n'est pas, toutefois, une nécessité. Pour cela, on dépose le foulard violet dans un chapeau haut de forme. En même temps, on tient le cylindre verticalement, avec la même main. En plongeant la main dans le couvre-chef pour y déposer le foulard, on laisse glisser, dans celui-ci, le tube aux quatre compartiments. Il ne vous reste dans la main que le tube naturel.

Sans la danse, l'individu est incomplet et n'arrivera jamais à briller dans le monde.

Méthode nouvelle de Danse et d'Education

TENUE, MAINTIEN ET SAVOIR-VIVRE

indispensable au jeune homme, à la jeune fille de bonne société

permettant d'apprendre seul en quelques soirées toutes les Danses, les Quadrilles et les Pas les plus Nouveaux

par Eugène GIRAUDET, O. I. Q

président de l'Association Internationale de danse

Beau volume illustré de 875 gravures........................ **12 fr.**

Ce volume contient tout ce qui est nécessaire à l'étude de la Danse. Les personnes qui suivront son enseignement, de *l'avis des connaisseurs* à qui nous avons communiqué ce travail sont garanties d'un plein succès si elles désirent apprendre à danser seules, sans avoir recours à un professeur : *elles ne tarderont point à être appréciées et recherchées dans les bals, soirées et matinées.*

Non seulement ce sera de parfaits danseurs, mais ils ont en mains — le *plus complet guide d'Education, de tenue, de maintien, de protocole usuel et de parfait savoir-vivre* pour toutes les circonstances de la vie qui ait été publié — s'appliquant aussi bien aux jeunes gens des deux sexes qu'aux personnes d'un certain âge qui graduellement les prépare à devenir *gracieux, élégants, bien élevés* et évoluant avec aisance et distinction dans le monde.

Indispensable aux jeunes filles et aux gens voulant être exactement renseignés sur la bienséance, le savoir-vivre, l'art de bien se tenir au bal et en société, *l'art de bien danser avec la faculté d'apprendre seul toutes les danses, les quadrilles, et les jeux modernes se pratiquant actuellement dans toutes les sociétés.*

En plus des danses classiques : *polka, polka piquée, polka russe, polka des bébés, berline, polka mazurka, mazurka des sourires, scottisch, valse à deux temps*, que tout le monde doit connaître, nous y trouvons la démonstration avec des illustrations pour chaque mouvement et chaque position des danses nouvelles les plus répandues : *boston américain, le Two-step (ou pas de deux), le pas-de-quatre, le skating (ou pas des patineurs), la Réjane, le Tango, tous les quadrilles*, quadrille français, quadrille croisé, quadrille américain (polo), quadrille des Variétés parisiennes, *Fox-Trott, Shimmy, Skake sleeping, Love, etc...* L'ouvrage est terminé par un « Guide complet et pratique du cotillon » donnant un grand nombre de nouvelles figures des salons parisiens (chaque saison mis à jour).

Les 5540 personnes qui ont suivi les cours « Giraudet » pendant la saison dernière, sont une preuve suffisante qui dispense de tous commentaires : aux jeunes comme aux vieux, aux raides comme aux souples, aux lourds et aux maigres comme aux légers, *nous garantissons le succès.* Ils acquièreront l'aisance, la grâce et l'agilité si recherchée des heureux de ce monde.

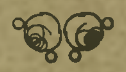
LUC MÉGRET   N° **11**

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (Xe)

Brochure N° **11** comprenant :

1. **L'escamotage d'une glace de poche.**
2. **Bague et pièces malicieuses.**
3. **Une étrange corde à sauter.**
4. **Les nœuds voyageurs.**
5. **Un œuf accueillant.**
6. **Une balle... deux balles.**



1. L'ESCAMOTAGE D'UNE GLACE DE POCHE

Effet. — Vous présentez une jolie petite glace de poche, ronde que vous faites miroiter, lançant dans le public les rayons d'une bougie allumée. En se livrant à ce jeu, vous prouvez que la glace est sans préparation. Vous montrez aussi de toutes façons, et notamment par transpar nce à la flamme de la bougie, un grand foulard bigarré. Vous mettez la glace dans votre main gauche, étendue à plat, et le foulard par-dessus. Vous saisissez la glace à travers l'étoffe avec la main droite, la tenant par son épaisseur entre le



pouce, l'index et le médius. Retirant brusquement le foulard, la glace a disparu.

Vous vous emparez d'une carte à jouer et passez la main devant : la carte a disparu pour faire place à la glace de poche. S'opère bras nus, mains éloignées du corps.

Explication. — Le truc qui fait la base de ce tour réside en un bracelet de même diamètre que la glace. Ce tour demande donc à être exécuté par une femme, une jeune fille, une fillette. Toutefois, une personne du sexe masculin peut porter également un — ou plusieurs bracelets — sans que la chose

paraisse anormale ; mais alors, il est bon qu'à ce bracelet s'ajoute d'autres bijoux : collier, bagues... Un costume oriental conviendra donc bien pour cette expérience, — ou, seulement un turban. Si vous portez des décorations fantaisistes, une écharpe, une cravate dans le genre de celles de commandeur, la présence d'un bracelet n'attirera pas particulièrement l'attention du public. Vous opérerez bras nus.

Mais si vous n'avez rien qui puisse s'ajouter au bracelet, vous n'opérerez pas les manches retroussées, car celles-ci devront précisément dissimuler le bracelet.

Celui-ci se trouve au bras gauche. On peut le retirer aisément. Il est bon qu'il soit un peu « plus haut » que l'épaisseur de la glace, pour employer un terme peu adroit, peut-être, mais que tout le monde comprendra. La glace de poche doit être mince et légère.

Le foulard est muni d'une poche carrée dans laquelle doit pouvoir se dissimuler aisément la glace. Cette poche ne se trouve pas au milieu du foulard, comme on pourrait le croire. Elle est non loin d'un angle. Vous pouvez donc montrer le foulard par transparence à la flamme d'une bougie. Vous éloignez le plus possible la partie truquée, ou vous la cachez dans l'une ou l'autre main.

Vous mettez la glace dans la main gauche, grande ouverte et horizontale. Vous faites mine de bien disposer le foulard, le tirant par un angle ou un autre de manière que les pans retombants offrent quelque symétrie, la glace devant se trouver, *pour le public*, bien au milieu. En réalité, elle est dans un angle. Cet angle se trouve de votre côté ; c'est celui qui est muni d'une poc .e secrète.

Le côté du foulard qui est vers le public masque le pan truqué. Ce dernier est assez rapproché de la main. En faisant mine de disposer le foulard comme il convient, vous vous emparez de la glace et la glissez dans la poche.

L'escamotage d'une glace de poche se pratique donc comme vous voyez, dans une poche. Il est rare que l'on songe à un procédé aussi simple, — et ce d'autant plus que la substitution de cette glace au bracelet est bien faite pour dérouter.

Soulevant le foulard qui doit recouvrir en partie votre bras gauche, vous soulevez dedans, bien haut, entre le pouce et l'index, le bracelet d'un même diamètre que le petit miroir déjà disparu.

Vous tenant à cet instant de profil, vous mettez votre poing gauche sur la hanche. Cette position vous permet de dissimuler la partie du bras où, pour le public, doit se trouver le bracelet — auquel, entre parenthèses, il ne songe pas. De plus, les amples pans du foulard peuvent être également un aide précieux pour dissimuler le poignet.

Glissez maintenant la main gauche sous le foulard, verticalement, et insérez l'*extrémité* des doigts dans le bracelet. Ceux-ci, s'écartant dans l'ouverture du bracelet l'empêchent de glisser. Vous tenez aussi le bracelet avec l'extrémité des doigts de la main droite, ceux-ci en contact à travers l'étoffe, avec *la hauteur* seule du bracelet. Réunissant les doigts de la main gauche, le bracelet glisse dans ces derniers et gagne le poignet. Mais vous avez su retirer à temps et prestement le foulard, en le tenant par l'angle dans lequel est cachée la glace.

Agitez le foulard, le tenant toujours par l'angle truqué, — et tenant le miroir à travers l'étoffe.

La carte changée en miroir demande un peu plus d'adresse, — de rapidité surtout, afin que le subterfuge passe inaperçu. Cette carte est placée derrière un objet de la mise en scène. Elle est posée sur une glace semblable à celle qui vient de disparaître mystérieusement. En prenant la carte, vous prenez derrière, la glace de poche et tenez l'une et l'autre entre le pouce, l'index et le médius, les doigts étant en contact avec l'épaisseur seule de la carte et du miroir. Tenez la carte verticalement. Vous pouvez appuyer l'extrémité de l'index sur le miroir, afin qu'il risque moins de subir une chute qui dévoilerait, tout à coup, le secret, — en cassant peut-être le miroir. En passant rapidement la main gauche devant la carte, vous saisissez celle-ci ; elle est emportée dans la main, les doigts étant joints et se courbant légèrement. La glace reste dans la main droite. Au moment où vous passez devant la carte la main droite verticale et les doigts unis, vous avancez brusquement la main

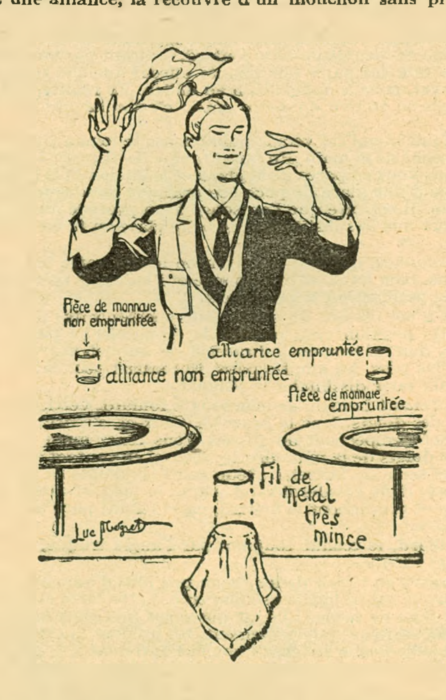
gauche vers le public. L'illusion est complète si vous avez su vous y prendre ; la carte a été subitement transformée en glace de poche.

Avant d'opérer en société, exercez-vous — devant une glace — à exécuter l'*escamotage de la glace de poche.*

2. BAGUE ET PIÈCE MALICIEUSES

Effet. — L'opérateur — nous opérons toujours bras nus, n'est-ce pas — montre des deux côtés deux plateaux ordinaires, Il met l'un sur un léger guéridon, à droite ; l'autre sur un guéridon non moins léger, à gauche.

Il présente une alliance, la recouvre d'un mouchoir sans préparation, la



tient ainsi à travers le tissu entre le pouce et l'index et la dépose dans le plateau de droite. Il étend dessus le mouchoir.

L'opérateur présente ensuite une pièce de un franc, la recouvre d'un mouchoir sans préparation, la tient ainsi à travers le tissu, entre le pouce et l'index et la dépose dans le plateau de gauche. Il étend dessus le mouchoir.

Il prend le plateau qui est à droite et le met sur le guéridon de gauche. Il prend le plateau qui est à gauche et le met sur le guéridon de droite.
— Où est l'alliance ? demande-t-il malicieusement.
— A gauche ! répondent les spectateurs.
L'opérateur prend le mouchoir de gauche au milieu et, entre le pouce et l'index, il tient l'alliance dessous, à travers le tissu. Il s'avance ainsi vers l'aimable société :
— Vous êtes bien sûrs, questionne-t-il que l'alliance soit sous ce mouchoir ?
Quelle que soit la réponse des assistants, l'opérateur, enlevant le mouchoir, montre que c'est la pièce de monnaie qui se trouvait dessous. Il la recouvre du mouchoir et la remet dans le plateau. Il prend l'autre mouchoir, à droite, comme il a pris le premier, c'est-à-dire par le milieu, avec... l'alliance (?) qu'il tient à travers le tissu. Enlevant le mouchoir il découvre en effet, l'alliance. Il la glisse sous le mouchoir et la dépose, ainsi recouverte, dans le plateau de droite. Encore une fois, il change les plateaux de place.
— Où est la pièce de monnaie ? questionne-t-il.
La plupart des spectateurs ne savent que répondre... généralement, on dit : « Droite ! » Or, procédant comme précédemment, l'opérateur montre que la pièce de un franc est sous le mouchoir de gauche. Il renouvelle l'expérience... Toujours les spectateurs sont trompés. Disent-ils alliance ? C'est la pièce. Disent-ils pièce ? C'est l'alliance. Puis, c'est la pièce et l'alliance, l'une sur l'autre, sous un même mouchoir. Echangeant une dernière fois les plateaux, l'opérateur se saisit, à travers le mouchoir, de la pièce sans doute, à moins que ce soit l'alliance ou l'une et l'autre.
— Vous m'avez dit l'alliance, je crois. Etes-vous bien certains que ce soit l'alliance ?
— La pièce de monnaie ! disent les uns.
— La pièce de monnaie et l'alliance ! disent les autres.
L'opérateur tire brusquement sur un angle du mouchoir. Quel que soit l'objet qui se trouvait dessous, il a disparu. La bague est sur un plateau, la pièce sur l'autre. L'opérateur rend bague, pièce et mouchoirs, car tout cela a été emprunté.

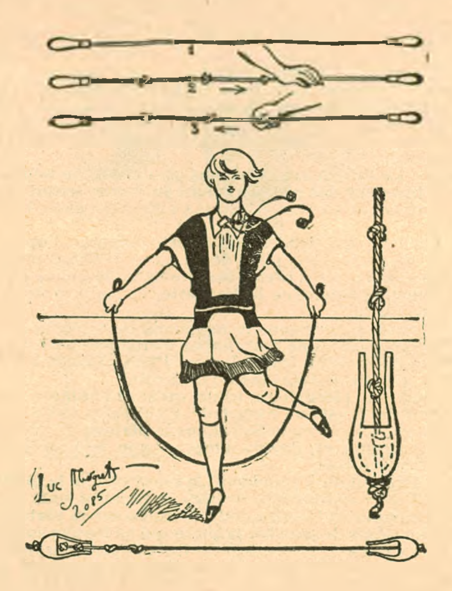
Explication. — Le dessus des guéridons sera élevé, de telle sorte que nul ne pourra voir l'intérieur des plateaux dont les bords seront également élevés, — deux centimètres à peine. Le tour s'exécutera assez loin de l'assemblée.
Dans la main gauche, qui tiendra la baguette magique, l'opérateur a dissimulé une alliance et, dessus, une pièce de un franc. Il se fait remettre, dans la main droite, une alliance qu'il prend ensuite entre le pouce et l'index de la main gauche, laquelle abandonne la baguette, la main droite s'emparant à ce moment du mouchoir.
L'opérateur glisse l'alliance sous le mouchoir tenu par la main droite. Il prend, au lieu de cette alliance empruntée, l'alliance qu'il cachait dans sa main et, dessus, la pièce de un franc. Il tient l'un et l'autre à travers le tissu et dépose alliance et pièce dans le plateau de droite.
Il emprunte alors une pièce de un franc, qu'avec l'alliance cachée dans sa main, il recouvrira du deuxième mouchoir. C'est cette pièce et, dessus, l'alliance qu'il déposera, sous le mouchoir, dans le plateau de gauche.
Donc, à droite, alliance et, dessus, pièce — non empruntées. A gauche, pièce et alliance, empruntées.
Jusqu'à la fin, l'opérateur s'arrangera de manière que le public se trompe constamment. S'il dit : « Alliance à droite », il prendra sous le mouchoir la pièce posée sur l'alliance et laissera cette dernière sur le plateau. Il prendra ensuite, sans le mouchoir de gauche, la pièce qui se trouve sous la bague.
Si le public dit : « Pièce de monnaie à droite », l'opérateur fera le contraire. Remettant toujours, sur le plateau, les mouchoirs et ce qui est dessous : alliance ou pièce, il peut prendre l'un ou l'autre de ces objets, puisque l'un et l'autre se trouvent toujours sur le plateau au moment où le mouchoir est étalé dessus.
A un moment, il prendra à la fois alliance et pièce. A la fin, il prendra seulement un anneau qui se trouvait d'avance sur l'un des plateaux. Bien qu'ayant montré le plateau des deux côtés, personne n'a vu l'anneau, car le plateau est noir et l'anneau aussi. Ce dernier était, à ce moment, tout près du

bord et l'opérateur le tenait avec son doigt en tenant le bord. Inclinant le plateau, il fait glisser jusqu'au centre l'anneau en question. Ce dernier est très mince et du diamètre d'une pièce de un franc. C'est un simple fil de métal, comme ceux employés dans la confection des tiges des fleurs artificielles. Il est recouvert de fil noir.

Pour produire la disparition finale, en tirant sur un angle du mouchoir, l'opérateur lâchera l'anneau qui tombera invisiblement et silencieusement sur un tapis étalé sur le plancher de la scène.

3. UNE ÉTRANGE CORDE A SAUTER

Effet. — L'opérateur montre une corde à sauter. Il tire dessus et la fait tournoyer, comme s'il allait sauter. Il peut même sauter par-dessus cette corde. La sorcellerie de cette dernière n'est pas dangereuse. Elle est seulement récréative. C'est donc d'une corde doublement intéressante dont il est question. Il s'agit, surtout de prouver en quoi réside la sorcellerie de ladite corde. Pour cela, il faut que l'on vous fasse tenir chaque poignée par deux specta-



teurs, ou l'une par une personne qui vous aide dans vos expériences et l'autre par un spectateur, ou encore que vous teniez vous-même une poignée, alors qu'un assistant tient l'autre, à moins que ce soit votre aide qui tienne cette autre poignée. Voilà bien des manières de faire. Vous n'avez que l'embarras du choix et l'essentiel est que vous puissiez opérer avec facilité.

Présentez vos mains vides, notamment la main droite. Passez-la sur la corde tendue. A la vive stupéfaction du public, un, deux, trois, quatre nœuds apparaissent sur la corde. Vous tirez sur la corde, qui est très résistante, bien entendu. Les nœuds se serrent sans doute. Présentez vos mains vides, notamment la main droite. Passez-la sur la corde tendue. Tous les nœuds ont disparu.

Avant de vous révéler le secret de cette corde mystérieuse, permettez-moi de vous parler d'un tour qui ressemble beaucoup à celui dont je viens de vous relater l'effet. Nous pourrions l'appeler : *Deux étranges cordes à sauter.* Pour varier, laissez-moi l'intituler *Les nœuds voyageurs.*

4. LES NŒUDS VOYAGEURS

Effet. — L'opérateur montre deux cordes à sauter et emprunte deux chapeaux. Il en pose un à droite de la scène, sur une sellette ou un léger guéridon et l'autre à gauche, également sur un guéridon léger ou une sellette. De nouveau il montre, l'une après l'autre, les deux cordes à sauter. L'une porte quatre nœuds régulièrement espacés. L'opérateur la met dans le chapeau de droite. De la même façon, il présente l'autre corde, pareille, mais dépourvue de nœuds et il la dépose dans l'autre couvre-chef. Il compte ensuite sur ses doigts : un, deux, trois, quatre. S'emparant de la corde du chapeau de droite, les nœuds se sont tous défaits, comme par enchantement. Ils se sont transportés plutôt... sur la corde du chapeau de gauche. Sortant celle-ci, les spectateurs constatent que les nœuds ont quitté une corde pour une autre. C'est là un petit voyage original.

Explication. — Il s'agit de *nœuds coulants.* Je m'explique : de faux nœuds entourant la corde à sauter et formés avec de petits morceaux de corde semblables à la corde à sauter elle-même. Vous cousez les nœuds, afin qu'ils ne puissent se défaire, mais ils devront circuler aisément. Avec des ciseaux, coupez les morceaux de corde qui dépassent. Cette préparation faite, d'assez près on ne distingue pas le truquage. De loin non plus.

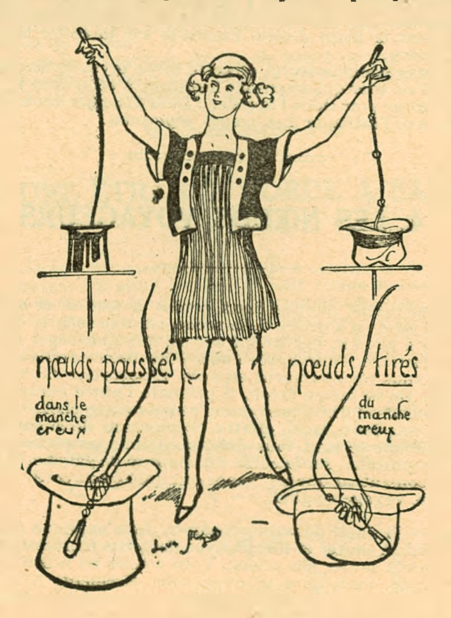
Apparition et disparition de ces nœuds mobiles s'obtiennent à l'aide de l'une des poignées qui est creuse. L'extrémité de la corde est fixée à l'extrémité de cette poignée et à l'intérieur, il va sans dire. De plus, la poignée porte une ouverture qui laisse voir les nœuds, mais que vous vous gardez bien de montrer. Elle demeure du côté du fond de la scène ou entièrement cachée par votre main tenant la poignée.

Fermant la main droite sur la corde à l'endroit où elle sort de la poignée truquée, vous poussez, avec l'index de la main gauche tenant la poignée, les quatre nœuds réunis dans celle-ci. Les voici hors de la poignée mais la main droite a dissimulé cette sortie. Les quatre nœuds se trouvent cette fois dans celle-ci. Faisant glisser votre main le long de la corde, vous serrez et desserrez tour à tour l'étreinte pour produire les nœuds à peu près à égale distance. Passant la même main dans le sens contraire, vous ramenez les nœuds qui reprennent place dans la poignée.

Vous pouvez faire tenir la poignée creuse par un spectateur... compère, — ou, sinon par un assistant, du moins par *votre assistant,* c'est-à-dire la personne dévouée qui vous sert dans vos tours. En ce cas, vous pouvez être singulièrement aidé dans l'exécution de cette énigmatique expérience. Le compère poussera lui-même, avec le pouce, les nœuds dociles, Ils viendront tout naturellement dans votre main. Il est bon d'opérer avec vivacité.

Explication. — Le truc est exactement le même. La corde à nœuds et la corde lisse ont un manche creux. En mettant dans le chapeau de droite la corde aux quatre nœuds glissants, vous poussez ceux-ci et les faites entrer

dans la poignée. En mettant dans le chapeau de gauche la corde lisse, vous faites sortir les nœuds de la poignée et les espacez à peu près régulièrement.



On peut également présenter une expérience de ce genre :

Les cordons qui se nouent et se dénouent tout seuls

Effet. — Deux chapeaux haut de forme vides. Vous les montrez de toutes façons. Pas de double-fond. Un chapeau se trouve à droite, vous mettez dedans un cordon ou lacet noué en quatre endroits et, dans celui de gauche, un lacet ou cordon ne portant aucun nœud. Quelques passes, si vous voulez... Et vous sortez du premier couvre-chef, le cordon qui s'est mystérieusement dénoué et du couvre-chef n° 2, le cordon qui s'est non moins mystérieusement noué en quatre endroits. Vous pouvez donner à examiner les cordons.

Explication. — Sous le rebord intérieur du chapeau de droite, se trouve un cordon, lacet ou ruban semblable à celui que vous déposerez, mais non noué. Sous le rebord intérieur du chapeau de gauche se trouve un cordon, lacet ou ruban semblable à celui que vous déposez dans ledit chapeau, mais noué en quatre endroits. Le reste se conçoit aisément. Vous sortez les cordons de leur cachette et les montrez, alors que les autres restent dans la coiffure.

5. UN ŒUF ACCUEILLANT

Effet. — Vous montrez au public une bague, une pièce de monnaie et un petit bracelet de perles. Vous les enveloppez dans un petit morceau de chiffon, puis, craignant qu'ils ne tombent et jugeant les objets mal enveloppés, vous roulez le tout dans un morceau de papier de soie dont vous tordez les extrémités. Vous remettez le paquet à un spectateur et le priez de se rendre compte, par le toucher, que les objets sont toujours dans le petit paquet. Vous montrez ensuite une règle plate en métal ou en bois recouvert de fer-blanc. A l'extrémité de cette règle se trouve un anneau de caoutchouc tels que ceux employés dans le commerce. Vous priez le spectateur d'insérer le



petit paquet entre le caoutchouc et la règle, afin qu'il ne tombe pas. Ce paquet doit, bien entendu, être placé sur l'extrémité de la règle.

— Comme vous voyez, dites-vous, je ne veux pas toucher à ce paquet. C'est pourquoi je vous ai demandé de bien vouloir le placer sur la règle. De plus, mon intention est de le brûler.

Vous présentez donc l'extrémité de la règle à la flamme d'une bougie. Le papier s'enflamme aussitôt, mais chiffon, bague, pièce de monnaie et perles ont disparu.

Vous prenez un œuf qui, depuis le début du tour est demeuré sur la table

en pleine vue du public. Vous le présentez de toutes façons, entre le pouce et l'index et, le cassant au-dessus d'un verre, non seulement le jaune et le blanc en tombent, mais la bague, la pièce de monnaie et le petit bracelet. De plus, vous retirez de l'œuf le petit chiffon.

Explication. — Sur une extrémité de la règle plate se trouve, retenu par un anneau de caoutchouc, un paquet semblable à celui que vous confectionnez, mais vide. L'autre extrémité est ceinte d'un élastique. La règle est posée à plat sur la table, l'extrémité préparée du côté du décor et dépassant légèrement. Le paquet factice se trouve sous la règle. Il est donc dissimulé par le tapis ou des franges ou simplement l'épaisseur du dessus de la table.

Vous cassez un œuf ordinaire un peu au-dessus du milieu et avec le plus grand soin, c'est-à-dire en évitant de trop l'endommager. Vous en recueillez le contenu dans une soucoupe. Vous mettez dans la plus grande partie de l'œuf brisé, bracelet de perles fines, bague et pièce de monnaie et dans l'autre vous entassez un petit chiffon de soie. Après quoi, vous versez le jaune sur la pièce de monnaie, la bague et le bracelet, sans vous soucier du blanc qui coulera tout autour de l'œuf ; il en restera assez pour faire croire au public qu'il s'agit d'un œuf ordinaire. Vous posez délicatement sur l'orifice l'autre partie, vide, de l'œuf et vous l'entourez d'une bande dentelée de papier gommé. Voici l'œuf reconstitué et n'offrant, de loin, rien d'anormal. Il sera bien en évidence sur une soucoupe.

Présentation. — Ayant confectionné le petit paquet qui, tout à l'heure deviendra la proie des flammes — n'exagérons pas : d'une flamme — vous le remettez à un spectateur et vous vous emparez de la règle, la prenant par l'extrémité chargée. Le paquet sosie se trouve donc dans votre main. Vous priez alors le spectateur d'insérer le paquet qu'il détient à l'extrémité que vous lui présentez. En vous dirigeant vers la scène, vous profitez de ce que vous tournez le dos au public pour changer la règle de main, ce qui vous permet de la retourner et de faire passer le paquet véritable à la place de son imitation, c'est-à-dire dans la main qui le dissimulera.

Vous casserez l'œuf soigneusement, assez loin de la bande de papier qui en joint les deux extrémités.

6. UNE BALLE... DEUX BALLES

Effet. — Un élégant guéridon, léger, élancé, dessus mince, rond, sans tapis ni franges. Au milieu une jolie balle rouge, bleue, verte ou jaune à raies noires. Vingt centimètres de diamètre à peu près. Bras nus, mains vides, vous la prenez délicatement, vous la lancez en l'air, la rattrapez, vous la faites rouler entre vos mains et séparant celles-ci, il y a une jolie balle rouge, bleue, verte ou jaune à raies noires dans chacune d'elles.

Explication. — D'une balle en faire deux. Pour ce faire, il faut disposer de deux balles semblables, à raies noires, ai-je écrit. C'est là un point important. Au centre de chacune de ces balles, pratiquez un trou. Faites rentrer la moitié de chaque balle dans la balle elle-même. Vous aurez donc deux demi-balles. Réunissez ces deux demi-balles, côté creux contre côté creux. La raie noire se trouvant au milieu de chaque balle dissimule le point de jonction. Il se confond de loin avec le noir de cette raie. A l'aide d'un anneau de caoutchouc, tendu autour de la balle, la ceignant au milieu, dans un sens perpendiculaire aux raies parallèles, vous empêchez ces balles de se séparer. Celles-ci devront avoir des lignes noires, de la largeur du caoutchouc, noir également. Avec les raies noires, assez larges, ces lignes plutôt minces, formeront un quadrillage. Au milieu de chaque balle se trouve d'ailleurs une ligne noire, qui sera recouverte de l'anneau élastique.

C'est en faisant rouler entre les mains, cette balle truquée, que, secrètement, vous faites glisser l'élastique que vous recueillez dans votre main et qu'invisiblement, vous pouvez faire tomber à terre. Les balles se séparent donc, reprennent leur forme première et vous les montrez à la société étonnée.



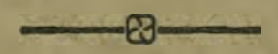
Vous les lancez ensuite en l'air, vous les faites rebondir... Elles pourront vous servir dans d'autres expériences.

A l'aide d'encre de Chine ou de ripolin, on peut figurer l'entrecroisement noir nécessaire à chaque balle pour la réussite du tour. Au moment où vous retirez l'élastique et où vous séparez les balles, vous devez agir rapidement. L'expérience peut être faite d'une seule main, avec une petite balle. Elle demande un petit apprentissage.

TOUT CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Avec des Cartes à jouer

par l'auteur des 100 Trucs de Prestidigitation illustrés



Titre prétentieux ? Non pas. Ce volume contient, vraiment, tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer. Il semble que, pour exposer *tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer*, une *collection*, un ensemble de brochures ou de livres, ou un seul, mais gros comme un dictionnaire, soit nécessaire. Nos lecteurs se rendront facilement compte que, pour qui sait condenser, on peut, en une centaine de pages au maximum, parler fort bien et d'une façon complète de *Tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer* : c'est-à-dire : apparitions, disparitions, transformations, divinations, passe-passe, — escamotages, métamorphoses, manipulation, chassés-croisés et voyages, etc...

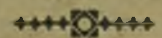
Mais il est alors nécessaire d'employer des cartes truquées, car celles-ci ne permettent pas, généralement, d'exécuter un seul tour, mais plusieurs.

Le nouvel ouvrage, que nous présentons au public, apprend à qui est un peu adroit, à confectionner soi-même cartes et jeux truqués. Il apprend aussi à se servir très avantageusement et à tirer le meilleur parti possible des diverses cartes truquées vendues par la *Société de la Gaîté Française.*

Ce volume, agréablement et clairement illustré par l'auteur même — un as du crayon, de la plume, et de la baguette magique — est un complément aux cartes vendues par la *Gaîté Française* et dont nous relatons les effets surprenants dans notre catalogue. N'hésitez pas à faire l'acquisition de ce volume. *Tout ce que l'on peut faire avec des cartes à jouer* est un tour... de force ; des systèmes de jeux et cartes truqués donnant lieu à de multiples expériences, et cela en un volume peu encombrant, pratique, et d'un prix abordable, n'a jamais été fait. De plus, grâce à cet ouvrage, le lecteur-opérateur pourra exécuter des prestiges qu'il est impossible de produire avec des cartes ordinaires ; — ce qui ne l'empêchera pas de faire la plupart des tours de divination, apparitions, disparitions et passe-passe que l'on peut exécuter — parfois après un long apprentissage — avec des cartes à jouer ordinaires.

L'Editeur.

Cet ouvrage est en préparation et engageons nos clients à se faire inscrire dès maintenant pour un exemplaire.



6226. Etampes. Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET — N° 12

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (X[e])

Brochure N° **12** comprenant :

1. La balle qui passe à travers un chapeau.
2. L'étui à lunettes de Grand'mère.
3. L'incompréhensible apparition des éventails.
4. Voyage et transformation de l'eau et du vin.
5. Le chiffre fatidique.
6. Les papiers merveilleux.

1. LA BALLE QUI PASSE A TRAVERS LE CHAPEAU

Effet. — Montrez un chapeau haut de forme vide et une balle de caoutchouc de sept centimètres environ de diamètre. Faites-la rebondir et frappez fortement et de toutes façons sur le fond du chapeau. Montrez que ce fond est très ordinaire et très solide. Présentez toutes les faces du chapeau au public et mesurez-le, à plusieurs reprises, intérieurement et extérieurement, afin de prouver qu'il n'a pas de double fond.

Tenant le chapeau de la main gauche vous y déposez très ostensiblement la balle, en la tenant élégamment entre le pouce et l'index. Montrant votre



main vide, passez-la aussitôt sous le chapeau : la balle a traversé celui-ci. Vous la montrez de nouveau de toutes façons et, en même temps, l'intérieur du chapeau vide !...

Explication. — Dans le chapeau, à une hauteur de sept centimètres environ se trouve un double fond dont la moitié est fixée aux parois du couvre-chef et dont l'autre moitié se lève et se baisse *ad libitum*, grâce à une « charnière » en toile gommée collée sous ce double fond. De loin, — surtout si vous faites tournoyer un peu le chapeau en le montrant — on ne se rend pas compte de la distance qui existe entre la partie supérieure et le fond.

Une balle semblable à celle que vous déposerez dans le chapeau sera insérée sous le rebord extérieur et recourbé de celui-ci. A l'aide d'une grosse épingle, vous aurez pratiqué un trou dans cette balle, afin de la réduire, au besoin, à une expression des plus simples. Vous pouvez agiter le chapeau : la balle ne doit pas tomber.

Exécution. — Vous le montrerez de tous côtés, mais le tenant de manière à dissimuler à l'aide de votre main la recouvrant la balle pincée par le rebord recourbé. A ce moment, vous agiterez votre bras. Vous tiendrez le couvre-chef par d'autres parties de son rebord au moment où vous en présenterez les autres faces, la balle demeurant alors cachée constamment par le couvre-chef lui-même.

Avant de déposer la balle dans le chapeau, vous levez la partie mobile du double fond, ce qui vous permet, à l'aide de votre baguette magique, de mesurer intérieurement la coiffure. Vous rabattez secrètement le double fond sur la balle. A ce moment, vous tenez le chapeau avec la main gauche et par la partie la plus étroite de son rebord, mais non loin de la balle. Levant légèrement la partie recourbée du rebord, la balle, dégagée, tombe dans votre main droite qui vient la recevoir subrepticement derrière le chapeau. Vous faites alors semblant de la sortir du fond.

Ces passes demandent à être exécutées rapidement. Un petit apprentissage est nécessaire.

2. L'ÉTUI A LUNETTES DE GRAND'MÈRE

Effet. — Un chapeau haut de forme et un étui à lunettes montrés vides et sans double fond. Des lunettes sans préparation. Bras nus, mains vides, on



dépose les lunettes dans le chapeau haut de forme. Au commandement, elles quittent le chapeau pour passer dans l'étui. Le couvercle de ce dernier

retiré, on voit les lunettes qui dépassent de l'étui. Vous les prenez et les insérant dans l'étui, vous leur ordonnez de retourner dans le chapeau, ce qu'elles font sans se faire prier.

Explication. — Sur un ovale de bristol des dimensions de l'intérieur du chapeau, cousez une pièce de soie recouvrant entièrement cet ovale. Mais, au milieu, pratiquez une ouverture de manière à constituer une sorte de pochette étroite et longue destinée à insérer tout à l'heure les lunettes, *plates*. L'étoffe sera ornée de dessins confus ou de bandes de couleur sombre. Enfoncez ce fond truqué dans le chapeau.

Dans l'étui se trouve aussi une pochette, plate, en soie noire, dans laquelle est insérée une paire de lunettes semblables à celles que vous mettrez dans le couvre-chef. L'intérieur de l'étui est noir. Cet étui a un couvercle à chaque extrémité.

L'ouvrant, vous montrez tout d'abord l'extrémité non loin de laquelle se trouve le fond de la pochette. Vous insérez un coupe-papier, afin de prouver que l'étui est vide et sans double fond. Vous le fermez et le déposez sur la table, en le *retournant* secrètement. Tout à l'heure, c'est l'extrémité près de laquelle se trouve l'ouverture de la pochette que vous montrerez, en ouvrant l'étui.

3. L'INCOMPRÉHENSIBLE APPARITION DES ÉVENTAILS

Effet. — Un guéridon élevé et léger, à dessus très mince, sans franges, Dessus, deux feuilles de papier à dessin. Ayant donné ces feuilles à examiner, l'illusionniste en roule une de manière à constituer un cylindre qu'il ceint, au milieu, avec un anneau de caoutchouc et qu'il place, bien en vue, sur la table. Roulant plus étroitement l'autre feuille, il forme ainsi une sorte de baguette qu'il passe en haut et en bas du cylindre, afin de prouver qu'il est vide. Malgré cela, il retire successivement du cylindre un grand nombre d'éventails. De temps à autre, il traverse celui-ci de haut en bas, avec la baguette de papier. Après quoi, il montre le cylindre vide et, retirant l'anneau de caoutchouc, il l'ouvre entièrement pour montrer la feuille des deux côtés.

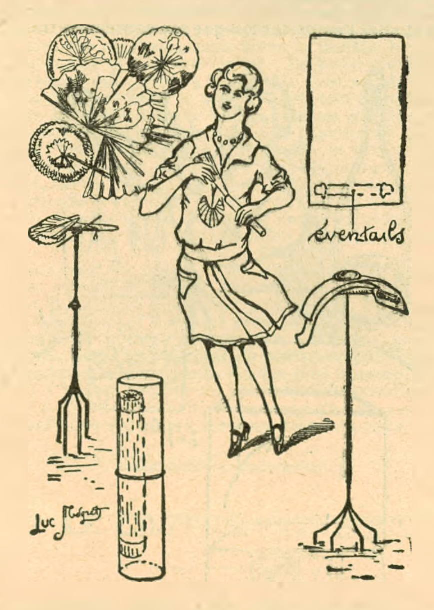
Explication. — Les deux feuilles sont assez étroites mais longues et exactement semblables, quant à l'aspect. L'une est truquée. Elle porte, dans le sens de la largeur et à deux centimètres environ du bord, des éventails de papier de soie, entassés, serrés, aplatis et ceints, en haut et en bas, à l'aide d'un fil blanc cousu à la feuille de papier.

Ainsi chargée, la feuille repose à plat sur le guéridon étroit, côté truqué se trouvant en dessous, contre le bord du guéridon et vers le fond de la scène, Afin que le public ne puisse voir les éventails, la feuille pend du côté de la salle. L'autre feuille, nullement préparée, se trouve en partie sous celle destinée à constituer tout à l'heure un cylindre.

Présentation. — Vous tenant devant le guéridon, de manière à dissimuler les feuilles, vous prenez celle du dessous et vous dirigeant vers un spectateur quelconque, assez éloigné, vous la lui remettez à l'examen. Les spectateurs s'imaginent que c'est la feuille du dessus que vous avez pris tout d'abord. Toutefois, ils ne doivent savoir ce que vous allez faire. Vous reprenez la feuille que détient le spectateur et, feignant avoir oublié de faire examiner l'autre, vous vous dirigez vers le guéridon en tournant le dos aux assistants. Vous faites alors semblant de prendre l'autre feuille. En réalité vous la placez sur l'autre. Vous paraissez tirer sur cette autre, mais c'est la même que vous reprenez pour la remettre à un autre spectateur. Légèrement tourné, l'épaisseur de votre corps masque cette opération. De plus, un poids se trouve sur

les deux feuilles. Le déplacement continuel de ce poids vous permet de mieux dissimuler le subterfuge.

Vous tenant cette fois derrière le guéridon, vous prenez la feuille truquée, pouce en dessus et, le plus naturellement du monde, vous roulez dedans les éventails, mais de manière à laisser une distance... afin de faire croire tout à l'heure, à l'honorable société que le cylindre est vide. La baguette que vous confectionnerez avec la feuille de papier deux fois examinée sera



passée et repassée dans ce vide. De plus, vous frapperez légèrement sur le cylindre et de haut en bas avec cette baguette magique improvisée.

Pour produire les éventails avec plus d'aisance, vous pouvez rompre les fils blancs qui les lient.

4. VOYAGE ET TRANSFORMATION DE L'EAU ET DU VIN

Effet. — Vous montrez une bouteille vide, ordinaire, en verre transparent et un verre rempli de vin dont vous pouvez donner à goûter la saveur. Vous versez le vin dans la bouteille. Après quoi, vous montrez une grande boîte en bois ou en carton, vide, rectangulaire, que vous mesurez intérieurement et extérieurement avec votre baguette magique afin de prouver qu'elle ne possède pas de double fond. Vous déposez dans cette boîte, peu large mais haute, la bouteille et le verre.

— Non, mesdames, non, messieurs... Je ne veux pas escamoter une bouteille... La preuve... c'est qu'elle est toujours dans la boîte.

Vous montrez que la bouteille est toujours à la même place...

— Comment ? Le verre ? Il n'a pas disparu non plus. Le voici.

Vous le prenez et le montrez au public. Mais à peine l'avez-vous remis dans la boîte :

— Au fait, déclarez-vous, je crois bien que le prodige s'est accompli.

Vous retirez alors la bouteille qui est vide et le verre qui est rempli... d'eau. Versant cette eau dans la bouteille, elle se change en vin. Vous bouchez la bouteille et allez l'emporter lorsque son contenu se transforme en eau.



Explication. — La bouteille n'a pas de fond. Chauffez la base d'une bouteille, tout autour, mais non le fond, à la flamme d'une bougie. Essuyez-la et mouillez avec de l'eau froide à l'endroit où vous voulez couper votre bouteille. Un fil de fer et même une ficelle suffira pour enlever la partie du récipient inutile.

Un verre à boire entrant aisément par le fond absent fera croire aux spectateurs que la bouteille est ordinaire lorsque vous y verserez du vin. Afin que le verre demeure fixé à la bouteille, vous enfoncez entre sa paroi et celle de la bouteille un petit morceau de bois argenté ou de métal brillant.

Deux autres verres se trouvent dans la boîte. L'un devra entrer également par le fond de la bouteille, mais par force. Si vous n'avez pas de verre qui puisse entrer exactement dans la bouteille, vous collerez tout autour, à la partie supérieure ou inférieure, une bande de feuille transparente, telles que celles qui servent à envelopper le pain d'épices. Vous pouvez encore fixer verticalement un morceau de bois ou de métal d'assez petite dimension pour ne pas être remarqué de loin.

Mettez dans ce verre une pincée de permanganate de potasse et mettez

le verre dans la boîte. A côté, se trouvera un verre qui devra pouvoir entrer aisément dans celui adapté à la bouteille. Il sera rempli d'eau dans laquelle vous aurez versé quelques gouttes d'acide sulfurique.

Une feuille de carton dissimule ces deux verres. Elle se lève et se baisse à volonté, comme un couvercle, à l'aide d'une bande de toile en guise de charnière. Elle est donc de mêmes dimensions que le fond de la boîte. L'intérieur de celle-ci sera de couleur sombre ou orné d'arabesques.

Prenant la boîte posée sur une table haute, vous vous baissez afin que les spectateurs puissent en voir l'intérieur et vous vous approchez d'eux, — pas trop cependant. Après quoi, vous placez la boîte sur la table et vous emparant de votre baguette magique, vous levez le double fond et mesurez le récipient intérieurement et extérieurement. La boîte porte intérieurement, à sa partie supérieure, une pointe ou un petit morceau de bois qui s'enfoncera dans un trou dont est muni le double fond, ceci pour le maintenir levé.

En déposant la bouteille dans la boîte, vous en profitez pour enlever le petit morceau de bois ou de métal qui dépasse légèrement dans le bas. Après un petit boniment, vous prouvez que la bouteille est toujours dans le mystérieux récipient en la saisissant par le goulot et en l'élevant, mais sans la retirer complètement, car on constaterait trop tôt que le vin s'est évaporé. Vous la posez de manière que le verre qui contient seulement une pincée de permanganate de potasse remplace celui que vous venez de retirer. De même, en montrant que le verre n'a pas quitté la boîte, vous en profitez pour placer l'autre dedans.

Après l'avoir présenté au public, vous faites mine de vouloir le montrer à nouveau, disant par exemple, avec hésitation :

— Je parie que vous n'êtes pas encore persuadés... Je vous assure...

Le reste coule de source, et d'autant plus qu'il s'agit de liquide.

Le permanganate de potasse dissous par l'eau que vous versez prend la coloration du vin. Cette transformation pratiquée partiellement et depuis longtemps par quelques commerçants est des plus amusantes. En bouchant la bouteille, vous y laissez tomber un morceau d'hyposulfite de soude gros comme un pois et le vin, peu catholique de tout à l'heure, reprend la « décoloration » de l'eau acidulée qui vous a servi au début du tour.

5. LE CHIFFRE FATIDIQUE

Effet. — L'illusionniste présente une ardoise et afin de prouver qu'elle n'est pas préparée, qu'elle ne porte aucune inscription à la gouache, recouverte de noir de fumée, il passe des deux côtés une éponge légèrement humide. Il montre les deux côtés d'une feuille de papier blanc avec laquelle il enveloppe l'ardoise qu'il pose bien en vue. Il montre l'un après l'autre dix petits billets portant chacun un chiffre : 1, 2, 3... jusqu'à dix. Il les plie et les dépose dans un chapeau de forme dans lequel il les agite avec la baguette magique. Il fait choisir un billet par une personne quelconque. Il remet ensuite à une autre personne un petit rectangle de bristol et il la prie de tracer dessus, à l'aide d'un crayon de couleur qu'il lui prête à cet effet, un chiffre quelconque de 1 à 10. Le rectangle de bristol est déposé très ostensiblement dans une boîte ordinaire en carton. Avant de fermer celle-ci, l'illusionniste montre l'intérieur de la boîte et chacun peut voir la petite feuille de bristol, mais non ce que le spectateur a inscrit dessus, car vous l'avez prié de déposer le bristol en le *retournant*, c'est-à-dire côté écrit contre le fond de la boîte. L'illusionniste pose la boîte bien en vue.

D'un jeu préalablement mêlé, l'illusionniste fait tirer quatre cartes par un spectateur, ou une carte par quatre spectateurs. Ces quatre cartes sont insérées dans une enveloppe vide, ordinaire, ensuite cachetée et dressée contre un objet de la mise en scène et toujours bien en vue.

L'illusionniste développe l'ardoise... Le chiffre 9 est inscrit dessus, à la

craie. Ce chiffre est celui qui se trouve sur le billet pris dans le chapeau. Ouvrant la boîte et l'inclinant du côté du public, afin que l'on puisse en voir l'intérieur, le chiffre 9 apparaît sur le rectangle de bristol. L'illusionniste retire ce bristol et le montre aux assistants.

A son tour, il inscrit le chiffre 9 sur un billet qu'il roule en boule et il prie une personne quelconque de nommer un autre chiffre que 9. Il l'inscrit sur un deuxième billet avec lequel il forme aussi une boulette. Un spectateur en prend une. Là encore, 9 se trouve être choisi. De l'enveloppe ouverte à l'aide d'un coupe-papier, l'illusionniste sort quatre cartes, non celles tirées



qui ont disparu, mais *les neufs*. Présentant une boîte ronde et l'ouvrant, il montre qu'elle renferme deux dés. Les points de dessus forment un total de cinq. L'illusionniste ferme la boîte, l'agite fortement, l'ouvre...

— Veuillez, je vous prie, nommer le total des dés, demande-t-il à quelques spectateurs.

— Neuf ! répondent ceux-ci.

Le premier billet, pris dans le chapeau, est déposé dans un sac montré vide. Il y disparaît pour faire place à... *un œuf* !

Explication. — Sur le papier blanc est tracé, à la craie, mais à l'envers, le chiffre 9. L'ardoise étant mouillée des deux côtés, vous l'enveloppez dans le papier. En appuyant, le chiffre s'imprime.

Voici un point éclairci.

Découpez dans du bristol un ovale des dimensions de l'intérieur du chapeau haut de forme dont vous vous servez dans vos expériences. Il devra donc en recouvrir exactement le fond. Placez-le, obliquement, dans la coiffure, de manière qu'il offre l'aspect d'une cloison. Sur cette cloison, mettez

dix billets semblables à ceux que vous montrez au public, mais pliés en quatre et portant tous le chiffre 9. Il est entendu que personne ne peut voir dans le chapeau se trouvant sur un piédestal, un porte-potiche ou un guéridon élevé.

Vous montrez que les billets sont numérotés de 1 à 9 et vous les pliez en quatre. Les mettant l'un sur l'autre et les tenant entre le pouce et l'index, vous les déposez ... dans la pièce voisine du chapeau. Un mouvement circulaire avec la baguette magique pour les bien mêler et rabattre l'ovale de bristol... Voici les billets escamotés. Le double fond les recouvre. Il ne reste que dix 9. Vous achevez de mêler ces billets en secouant le couvre-chef. Un spectateur « choisit » un billet.

Telle est la clé du deuxième mystère.

Procurez-vous une boîte peu haute, munie d'un couvercle *séparé*. Dimensions : deux centimètres de plus que celles du rectangle de bristol blanc, tant en longueur qu'en largeur. Découpez un second rectangle de bristol, plus épais que le premier et de deux ou trois millimètres de moins que l'intérieur du couvercle. Les deux côtés de cette feuille, ainsi que l'intérieur de la boîte et du couvercle seront de même couleur et ornés d'arabesques, que vous formerez rapidement et grossièrement, au pinceau.

Un rectangle de bristol semblable à celui que vous offrirez au spectateur en le priant d'inscrire dessus un chiffre quelconque, est placé à l'intérieur du couvercle et recouvert du rectangle de bristol qui doit servir tour à tour de double fond au couvercle lui-même et à la boîte. La boîte est sur la table, le couvercle à côté, intérieur « côté ciel ». Bien entendu, le petit bristol blanc portera au crayon rouge ou bleu — et cela des deux côtés, si vous voulez — un triomphal 9.

L'illusionniste prie un assistant de tracer un chiffre quelconque sur le bristol vierge qu'il lui remet dans ce but. L'opérateur montre la boîte vide et invite la personne à y déposer le petit bristol, sans vous le montrer, et en la retournant, afin qu'à aucun moment, vous ne puissiez voir le chiffre qui vient d'être tracé. Sans abandonner la boîte, que vous tenez avec la main gauche, vous vous emparez du couvercle et en montrez l'intérieur sans insister. Afin que le petit bristol et l'épaisseur colorée et bariolée qui le cache ne tombent pas, inclinez le couvercle. Rapidement vous fermez, ne vous contentant pas seulement de mettre le couvercle à la boîte, mais la boîte au couvercle. Cette manœuvre permet à ce dernier de demeurer incliné, évitant la chute qui vous trahirait. Elle doit faire croire que, jusqu'à ce que la boîte soit fermée, vous avez tenu à montrer à la fois et l'intérieur de la dite boîte et l'intérieur du couvercle. Rien n'est donc entré, ni sorti. On peut également maintenir avec l'index le rectangle et la feuille de bristol.

Tel est le mot de la troisième énigme. L'enveloppe dans laquelle vous insérez les quatre cartes tirées est double ; cette enveloppe, c'est... deux enveloppes ordinaires, collées recto sur recto. Dans l'une d'elles, vous avez mis les quatre neufs d'un jeu de piquet et vous avez cacheté. C'est ce jeu privé de ses « neufs » que vous présentez, afin que l'on choisisse quatre cartes. Celles-ci sont glissées dans le compartiment libre de l'enveloppe double, qui est ensuite cachetée et que, en la retournant secrètement, vous appuyez contre un objet quelconque, chandelier, boîte, vase, flacon, chapeau...

Quatrième secret dévoilé !

Sur le *deuxième billet*, roulé en boule, vous n'avez pas inscrit, au crayon le chiffre que vous a nommé le spectateur. Vous avez fait semblant. D'avance, le chiffre 9 est tracé au crayon sur ce billet.

Cinquième révélation !

La boîte ronde, dans laquelle se trouve les dés, s'ouvre aussi bien d'un côté que de l'autre. On emploiera de ces boîtes à pharmacie, renfermant cachets ou pilules. Elle a deux couvercles semblables. Le dessus devient donc à votre volonté le dessous et *vice-versa*. De plus, la boîte n'est pas assez haute pour que des dés ordinaires puissent s'y retourner complètement lorsqu'on l'agite. Ils ne peuvent que parcourir la boîte, sans se livrer à aucune pirouette. Placez donc vos dés de manière qu'ils offrent un total de neuf et retournez la boîte. Lorsque vous l'ouvrez, la face des dés opposée à celle représentant 5+4 apparaît, formant 5 par l'addition de 3+2. En agitant énergiquement la boîte afin de changer complètement l'ordre des dés, vous la retournez secrètement. Sixième truc.

Le sac dans lequel vous déposez le billet pris dans le chapeau est double. C'est dire que ce sont deux sacs cousus aux bords. Entre ces deux pièces d'étoffe se trouve un œuf vide que vous pouvez obtenir, aurait dit, M. de la Palice, en retirant le jaune et blanc, mais, de plus, en réunissant deux coquilles d'œuf avec une bande de papier gommé aux bords dentelés. Le sac intérieur est muni, à sa partie supérieure, d'une fente dans laquelle vous mettez le billet et par laquelle vous sortez l'œuf, terminant votre série mystérieuse par un calembour.

6. LES PAPIERS MERVEILLEUX

Effet. — Le magicien montre des deux côtés, puis l'un après l'autre par transparence à la flamme d'une bougie, trois grands papiers de soie. Les



tenant par un angle, entre le pouce et l'index, il en sort une guirlande interminable, un petit panier de fleurs, un éventail, puis lançant ces feuilles il fait apparaître une ombrelle. L'ouvrant, il s'en échappe des confetti. A cha-

que baleine sont attachés des rubans qui se déroulent et flottent, le magicien faisant tournoyer celle-ci entre ses doigts. Se fait bras éloignés du corps.

Explication. — Il est bon, pour exécuter cette expérience, de posséder une ombrelle à manche recourbé. Attachez des rubans aux baleines, roulez-les et glissez-les dans l'ombrelle fermée. Mettez encore, dans celle-ci, une ou deux poignées de confetti. Enfin, suspendez aux baleines une guirlande, un petit panier de fleurs et un éventail (ou d'autres objets de peu de poids). Afin que la guirlande demeure pliée, vous y fixez une pince à linge à ressort. Une boucle de ficelle passant dans la pince permet de suspendre la guirlande. Le panier se trouve à côté. L'éventail, à côté du panier, est aussi muni d'une boucle. Les autres baleines sont libres.

Donnez à une planche l'aspect d'une sorte de colonne en y clouant une lourde pièce de bois et un dessus rectangulaire et en peignant dessus de longues lignes parallèles. Clouez derrière, au milieu de la largeur, une petite planchette formant étagère.

La colonne est placée à gauche de la scène. L'extrémité recourbée de l'ombrelle est simplement posée sur l'étagère. Le manche est légèrement plus bas que le dessus de la colonne. Les objets se trouvent du côté du décor. La largeur de la construction est suffisante pour dissimuler l'ombrelle. A droite, guéridon avec bougeoir dans lequel se trouve une bougie. A coté, boîte d'allumettes.

Les trois papiers de soie sont plus grands que l'ombrelle. Au début du tour ils sont placés sur la colonne, les angles à peu près au milieu de chaque côté du dessus de cette dernière. Le manche de l'ombrelle est donc recouvert par trois angles de papier.

Prenez les papiers par ces angles et montrez-les des deux côtés. Puis, afin de prouver qu'ils ne dissimulent rien, — car il se pourrait, dites-vous, qu'ils soient form s de deux épaisseurs entre lesquelles pourrait se trouver quelque appareil — annoncez que vous allez les montrer par transparence a la flamme d'une bougie. Posez-les donc comme précédemment, sur la colonne et allumez la bougie. En reprenant les papiers, passez-le pouce dans le manche recourbé de l'ombrelle. Elle pend derrière les papiers. L'épaisseur de chacun d'eux est faible, il est vrai, mais il y en a trois, ce qui suffit pour la cacher.

Mais nous vous entendons dire, chers lecteurs : « Chaque papier est montré par transparence. Alors ?... Ou l'ombrelle est vue à travers ou elle est découverte par l'un d'eux. »

Chaque papier, en effet, est bien montré par transparence à la flamme de la bougie. Il est ensuite replacé devant l'ombrelle. Tenant les papiers avec la main gauche, par un angle, vous saisissez, avec l'autre main, le premier papier, c'est-à-dire celui qui est entièrement visible du public et vous le passez devant la flamme de la bougie. Puis vous le replacez comme précédemment, soit devant les deux autres. Vous vous emparez alors de la deuxième feuille, vous la montrez à la flamme et vous la placez sur la première. Même jeu avec la troisième. L'ombrelle est toujours derrière deux épaisseurs. Vous soufflez sur la bougie et faites le simulacre de sortir des papiers, guirlande, panier fleuri, éventail. La pince à linge a été mise dans le panier ou sur la table, derrière les objets produits. Lançant les trois feuilles enchantées, vous ouvrez aussitôt l'ombrelle...

La colonne peut servir pour d'autres illusions. Vous pouvez aussi suspendre l'ombrelle derrière une table recouverte d'un tapis. Mais la colonne réunit élévation, largeur relativement faible, dessus mince et étroit, ce qui convient mieux pour ce tour d'un bel effet.

Si l'ombrelle ne possède pas un manche recourbé, vous y adaptez un fil de fer noir, recourbé, pouvant être caché dans la main pour le moment où vous ouvrirez l'ombrelle.

6226. Etampes. Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET N° **13**

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION

ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française de PARIS (X^e)

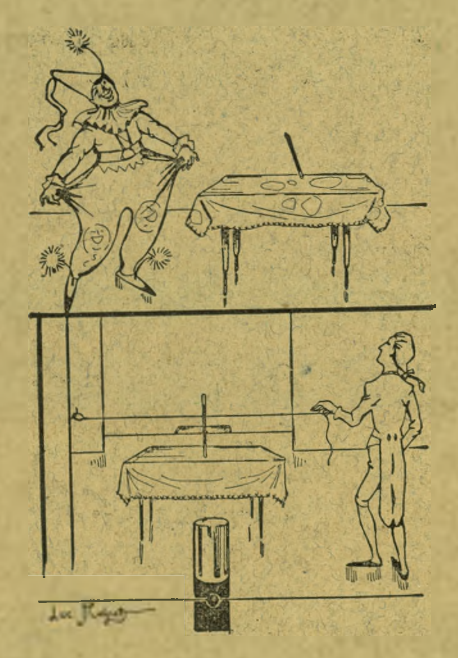
Brochure N° **13** comprenant :

1. **La danse de la baguette magique.**
2. **Le dessin spirite.**
3. **Le violon du petit prodige.**
4. **Euréka.**
5. **La lecture mystérieuse.**
6. **Blanc et noir.**



1. LA DANSE DE LA BAGUETTE MAGIQUE

Effet. — Une baguette vraiment magique est celle qui possède la faculté de se mouvoir elle-même, de marcher, danser, sauter, s'incliner, saluer le public. Celle dont nous allons parler est donc vraiment magique. Vous la donnez à examiner et vous la posez verticalement sur la table. Elle demeure en cette position. Vous la priez de saluer l'honorable société. Elle s'incline en



avant, puis à droite, à gauche. Enfin, l'orchestre ayant commencé une polka, la baguette danse, sautille comme un moineau. Puis elle se couche sur la table. Vous la prenez et vous en servez pour exécuter une expérience.

Explication. — Il est bien vrai que la baguette n'est pas truquée.
Un fil noir traverse la scène. Une extrémité de ce fil est attachée dans la coulisse : l'autre extrémité est tenue par un compère. Au début de ce petit numéro chorégraphique, le fil repose sur la table recouverte d'un tapis sombre, bariolé, tacheté, non de teinte à la fois claire et uniforme. Au milieu du fil noir, est fixé une boulette de cire noire. La baguette est noire, avec bouts argentés.
Dois-je vous en dire plus ? La façon de procéder apparaît nettement, me semble-t-il. Secrètement, vous fixez à la baguette, près de l'une de ses extrémités brillantes, le morceau de cire gros comme un petit pois.

Vous pouvez poser la baguette sur la table. En la posant, vous l'appuyez sur la boulette de cire. Puis vous lui commandez de se lever. On peut encore fixer la boulette, en essayant de faire tenir la baguette en équilibre vertical.

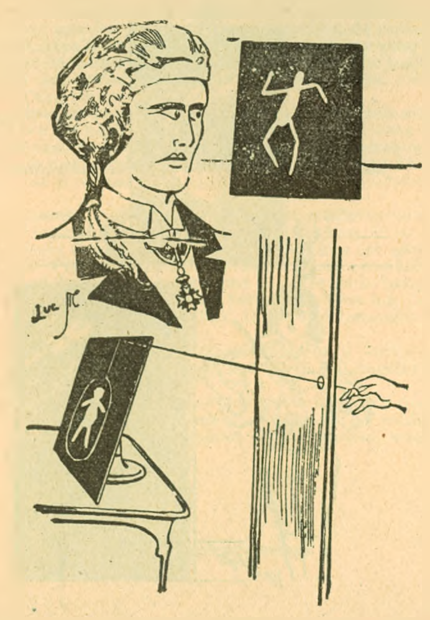
Le compère se charge du reste.

* * *

Nota bene. — Une manière amusante de présenter la *Baguette danseuse*, est de prier le chef d'orchestre de faire danser la dite baguette avec sa propre baguette avec laquelle il bat la mesure. Les deux baguettes peuvent, de temps à autre, avoir le même mouvement, celle du chef d'orchestre dirigeant celle du magicien. Si vous ne disposez pas d'un orchestre, vous pouvez prier un spectateur quelconque de battre la mesure avec une baguette que vous lui prêterez à cet effet. La manière dont il s'en acquittera divertira toujours l'assemblée.

2. LE DESSIN SPIRITE

Effet. — Ceci est une manifestation spirite, chers lecteurs-opérateurs. Je ne dirai donc pas « le prestidigitateur », mais le spriite, le médium ou le commandeur.



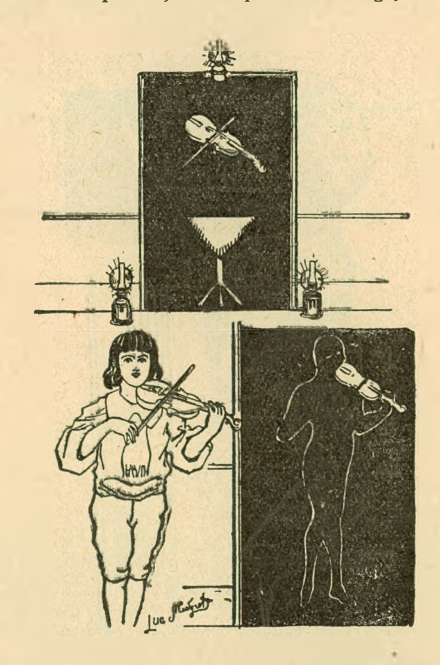
Sur une grande ardoise ou un petit tableau noir dressé verticalement ou légèrement oblique, le spirite dessine, à la craie, un petit personnage

qui, au commandement, sautille et se dandine, répondant ainsi à des questions posées par le médium ou des spectateurs.

Explication. — Sur un fragment de papier de même teinte que l'ardoise ou le tableau, et recouvrant celle-ci, le commandeur dessine un petit personnage. A la partie supérieure est attaché un fil noir passant derrière l'ardoise (ou le tableau). Ce fil passe aussi par une ouverture du décor et est manœuvré par un compère. Le fil en question porte un anneau à son extrémité, ce qui permet au compère de passer son doigt dans l'anneau en question. Cela facilite son travail, — peu fatigant et nullement difficile, — de... machiniste.

3. LE VIOLON DU PETIT PRODIGE

Effet. — Le *Petit Prodige* est un roman dont je suis l'auteur et qui s'adresse aux enfants. Sans jouer divinement du violon comme ce garçonnet de génie, créer comme il le fait parfois, une impression étrange, faire d'un violon



comme il le fait du sien, quelque chose de troublant et de mystérieux, ne serait-ce pas un joli intermède pour une séance de prestidigitation en famille ?

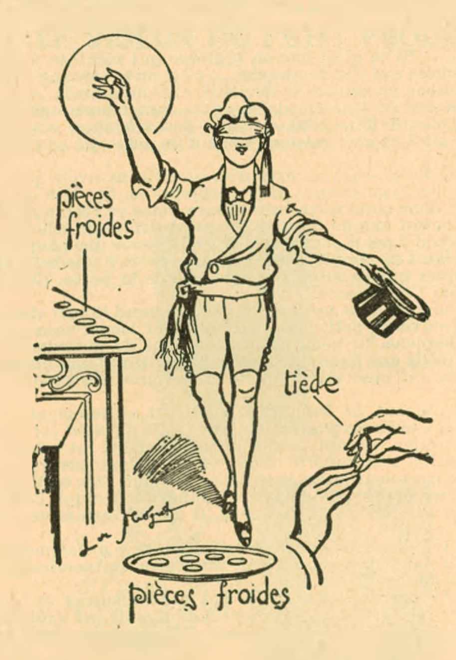
Au fond de la scène se trouve une porte. Le prestidigitateur l'ouvre toute grande. *Le Petit Prodige* va-t-il entrer par cette porte et, comme toujours vêtu d'une couleur uniforme, blanc, rouge ou bleu, exécuter avec une virtuosité extraordinaire les airs les plus beaux ? La porte ouverte ne laisse voir que du noir, un noir opaque, absolu. Au milieu de l'encadrement se trouve un guéridon recouvert d'un tapis blanc. A droite, à gauche et au-dessus de la porte se trouve une lampe allumée. La salle n'est pas éclairée.
Le prestidigitateur met, sur la table un violon et, dessus, un archet. Puis il se retire. Lentement, le violon monte, puis l'archet... Ce dernier se pose sur les cordes, et voici que le violon chante. L'archet va et vient, comme par enchantement, et il est impossible de voir ce qui le fait agir.
L'air fini, le violon descend, l'archet dessus et se pose sur la table. Le prestidigitateur le prend et le montre, puis ferme la porte.
Est-ce le fantôme du *Petit Prodige* qui s'est emparé du violon et l'a fait chanter ? Ou le *Petit Prodige* a-t-il donné à son violon le pouvoir de jouer lui-même. tout seul ?

Explication. — Si ce n'est pas un fantôme qui vient de jouer du violon, c'est quelque chose qui s'en rapproche..., c'est un personnage invisible. Et si quelque spectateur perspicace le devinait, ceci ne saurait avoir une grande importance : le fait de voir un violon et un archet fonctionner, sans distinguer le violoniste est d'un effet quelque peu singulier. Ajoutons l'attrait de la musique qui sort de ce violon et non d'un autre qui pourrait jouer dans la pièce voisine.
Mais, si cette scène est bien exécutée, on ne peut avoir que des suppositions, émettre des hypothèses... Il y a toujours un mystère qui plane sur ce violon flottant dans cette ouverture béante, dans ce rectangle de nuit...
Les lampes seront munies d'un réflecteur. A défaut de réflecteur véritable, comme on en vend dans le commerce, vous dresserez une plaque de fer-blanc ou nickel. A défaut de lampes... vous aurez recours à une belle rangée d'ampoules électriques qui encadrera l'ouverture de la porte. Ceci ne nuira en rien à l'effet de l'expérience.
A un mètre environ de la porte est tendu un grand rideau absolument noir. Au milieu se trouve un petit guéridon blanc sur lequel vous avez étalé une petite nappe blanche. Si vous ne possédez pas de guéridon blanc, roulez autour de ses pieds une bande de papier blanc. Un violon blanchi à la craie ou à la gouache est posé sur le guéridon. Le prestidigitateur revêtira une couleur claire.
Et voici maintenant *Le Petit Prodige*. Il est entièrement vêtu de noir. Sa tête est complètement recouverte d'une étoffe noire. Il est évident que la pièce où il se trouve, devant le rideau bien tendu, est plongée dans une complète obscurité. Peu importe que le violon ne soit pas très visible. L'essentiel est que le violoniste ne le soit pas du tout. Si le costume qui l'enveloppe est la même étoffe noire que celle tendue derrière lui, l'œil le plus perçant ne pourra le distinguer. Toutefois, il est indispensable que le public soit éloigné.
Cet intermède à un spectacle de prestidigitation a l'avantage d'être, en même temps qu'une étrange illusion, une sorte de manifestation pseudo-spirite et un solo de violon original.
Si *Le Petit Prodige* lui-même n'est pas venu charmer un auditoire, un « petit prodige » est devant les yeux et les oreilles de cet auditoire. Gageons que ce dernier a été charmé, si au talent d'illusionniste, vous avez surtout joint celui de violoniste.

4. EURÉKA

Effet. — Ce tour a été expliqué dans divers recueils et, cependant, il est peu connu. Comme il est facile à exécuter et que son effet est incompréhensible pour les spectateurs, nous allons vous l'enseigner.

Sur un plateau se trouve cinq ou six pièces de un franc. L'opérateur en fait choisir une, prie la personne qui l'a prise de la bien examiner et de la faire circuler afin que l'on ne puisse supposer qu'elle est truquée. La pièce



est ensuite marquée au crayon bleu ou rouge par une personne quelconque, puis versée, avec les autres pièces dans un chapeau emprunté. L'opérateur qui a les yeux bandés, plonge la main dans le couvre-chef et en retire la pièce choisie dont la marque est reconnue.

Bien exécuté ce tour, je le répète, peut être très étonnant. C'est une véritable énigme.

Explication. — Avant la séance, les cinq pièces de un franc sont disposées sur une plaque de marbre. Elles sont ensuite mises, l'une à côté de l'autre sur un plateau de *métal froid.* Une pièce ayant été choisie, le spectateur la tourne et la retourne dans ses mains sur l'invitation du prestidigitateur.

Ainsi, elle s'échauffe... En tout cas, elle n'est plus froide, elle offre une différence de température avec les autres pièces, surtout si elle passe encore dans la main de trois ou quatre spectateurs. Finalement, elle est marquée... Le spectateur qui la détient est aussitôt invité à la laisser tomber dans un chapeau emprunté. Immédiatement, dans celui-ci, vous versez en inclinant le plateau, les *pièces froides* qui sont demeurées sur ce dernier. Plongeant la main dans le chapeau, vous retrouvez sans trop de difficulté la pièce qui a été examinée et palpée, car elle n'est plus froide. Vous la retirez triomphalement.

On conçoit que ce tour demande à être exécuté rapidement.

5. LA LECTURE MYSTÉRIEUSE

Effet. — L'opérateur remet à cinq spectateurs une enveloppe et une feuille de papier. Il leur remet aussi un crayon et prie ces cinq spectateurs de poser, par écrit, sur les feuilles, une question quelconque. Plus celles-ci sont originales, inattendues, amusantes, plus l'expérience offre d'attrait. Les



cinq personnes sont invitées à plier leur feuille en quatre, à l'insérer dans l'enveloppe et à cacheter soigneusement celle-ci.

L'expérimentateur réunit toutes les enveloppes, va s'asseoir sur la scène, face au public et, appliquant les enveloppes sur son front, afin, dit-il, de

mettre la pensée écrite en communication directe avec la sienne, il répond aux questions posées avant de décacheter les enveloppes, et cela sans erreur. Avant de répondre à la cinquième et dernière question, il brûle complètement l'enveloppe qui lui reste en mains, la présentant à la flamme d'une bougie qui, depuis le début de l'expérience se trouve près de lui, sur la table.

Explication. — Un compère se trouve dans le public. Vous vous êtes entendu d'avance, avec lui, au sujet de la question qu'il vous posera. Ce sera par exemple : « Quel temps fera-t-il demain ? »

Ayant réuni les cinq enveloppes cachetées et renfermant chacune une question, vous commencez par répondre *à la question du compère*. Mais celle-ci est dans l'enveloppe qui se trouve sous les quatre autres ; autrement dit, c'est la dernière enveloppe, celle que vous brûlerez. En ramassant les enveloppes, vous avez commencé par prendre celle du compère. Mais, en vous dirigeant vers la scène, vous avez habilement fait passer cette enveloppe sous les autres. De première, la voici donc maintenant la dernière.

Sans savoir, évidemment, quelle question contient l'enveloppe du dessus, vous répondez par exemple, en appliquant cette dernière sur votre front : « Il fera demain un temps superbe. » Ouvrant l'enveloppe en question et dépliant le papier qui s'y trouve, vous faites mine de constater que vous avez bien répondu à la question posée. En réalité, vous prenez connaissance de ce qui est écrit sur le papier. Et c'est à cette question que vous répondez tout à l'heure, en appliquant, sur votre front, la deuxième enveloppe.

Un peu d'hésitation, de temps à autre, ne nuit en rien à l'effet. Sachez varier votre manière de répondre aux questions. Répondez directement à quelques-unes ; employez un moyen détourné pour répondre à d'autres. L'essentiel est que toutes ces réponses soient justes, s'appliquent bien aux questions écrites.

Cette expérience, si facile, produit toujours beaucoup d'effet.

6. BLANC OU NOIR

Effet. — *Selon que vous serez puissant ou misérable, les jugements de cour vous rendront blancs ou noirs*... C'est par ces mots que vous pouvez commencer cette expérience.

Vous montrez une dizaine de petits carrés de papier blanc, semblable, et vous en remettez un à cinq personnes différentes en les priant d'écrire dessus le mot *blanc*. Vous distribuez les autres à cinq autres personnes différentes, en les priant d'inscrire sur ces papiers le mot *noir*.

— De cette façon, dites-vous, il n'y a pas de confusion. Il y a cinq *blanc* et cinq *noir*. Voulez-vous plier ces petits papiers en quatre ? C'est parfait. Une onzième personne va les ramasser dans n'importe quel ordre... Vous, mon petit ami ? Si vous voulez.

Un adolescent, un enfant, n'importe qui s'étant offert de ramasser les billets, vous priez cette onzième personne de les déposer sur un plateau, non préparé, que vous lui tendez à cet effet.

— Mêlez bien les billets ! Encore !..

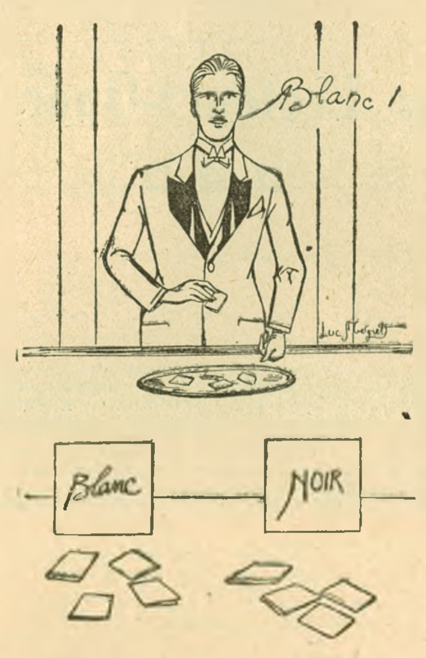
Les prenant un à un, vous dites : *Blanc* ! ou *Noir* ! Au fur et à mesure, vous remettez les billets à chacune de personnes qui ont inscrit ces mots. Vous les remettez, *sans les déplier*, et personne ne peut comprendre comment vous avez pu savoir que c'était *blanc* plutôt que *noir*, ou *noir* plutôt que *blanc* qui était écrit sur ces billets.

Pas de compère.

Explication. — Les dix petits papiers sont exactement semblables à première vue. Cinq ont été coupés soigneusement avec des ciseaux. Leurs bords sont donc unis. Ils ne présentent pas d'arêtes. Les cinq autres papiers ont un bord légèrement rugueux, la feuille ayant été coupée avec un couteau

ou un coupe-papier à cet endroit. Les autres bords ne sont pas irréguliers, ayant été coupés avec des ciseaux.

Aux cinq premières personnes qui écriront le mot *blanc*, vous remettez les papiers entièrement découpés avec des ciseaux. Aux cinq autres specta-



teurs conviés à écrire le mot *noir*, vous distribuez les carrés de papier qui ont un bord très légèrement dentelé.

Je n'insisterai pas. Lorsque sur le plateau les billets pliés sont mêlés vous savez, même en y touchant à peine, si c'est blanc ou noir qui est écrit sur chacun d'eux.

A nos Lecteurs-Opérateurs

L'accueil du public à la série de 50 *Trucs de Prestidigitation illustrés*, en 8 brochures, nous a donné l'idée de composer un deuxième ensemble, comprenant encore 50 expériences.

Nos lecteurs, que nous remercions vivement de cet accueil, seront ainsi en possession de 100 tours mystérieux et ils pourront puiser là matière à nombreuses séances. Ils mêleront la prestidigitation proprement dite, la magie blanche, le prestige et l'enchantement, l'expérience chatoyante, colorée, féerique, aux combinaisons multiples des cartes ; ils auront, aussi, pour varier le spectacle, la divination, la transmission de pensée, la production de liseurs, la télépathie ; ils ajouteront l'élément fantastique, le sortilège et la sorcellerie, en des manifestations d'un caractère spirite. Un ou deux grands trucs termineront la séance. Variée et complète sera celle-ci.

Nous allons vous mettre sous les yeux quelques modèles de programmes desquels vous pourrez vous inspirer. En voici tout d'abord un, comprenant exclusivement des expériences détaillées en cette deuxième série.

Magie blanche.

Bonjour, messieurs, dames.
Le Foulard des Thugs.
Les Cordons des Thugs.
Une montre qui va bien.
L'eau enchantée.
Le coloriste invisible.
L'Escamotage d'une glace de poche.
Une étrange corde à sauter.
Un œuf accueillant.
Bague et pièce malicieuse.
La poule noire.
La balle qui traverse le chapeau.
Escamotage d'un verre de lampe.
Le chiffre fatidique.
Les papiers merveilleux.

On peut, en effet, composer un programme uniquement d'expériences de prestidigitation pure, de magie. Dans celui que nous venons d'exposer, vous pouvez intercaler les tours de divination : *Euréka !* et *La lecture mystérieuse.*

Programme de magie blanche et de tours de cartes.

Le prestidigitateur décoré.
Les cordons qui se nouent et se dénouent tout seuls.
Voyage et transformation de l'eau et du vin.
Une montre qui va bien.
Bague et pièce malicieuse.
L'étui à lunettes de grand'mère.
La disparition de la carte pensée.
Salade de trèfle.
Les cartes qui n'ont pas été choisies.
Les deux cartes voyageuses.
Tout est bien qui finit bien.
La poule noire.
Escamotage d'un verre de lampe.
Le chiffre fatidique.
Les papiers merveilleux.

Magie blanche et divination.

Le troisième foulard.
Les anneaux de Méphisto.
Les nœuds voyageurs.
Une balle... deux balles...
L'eau mystérieuse.
L'incompréhensible apparition des éventails.
La bougie voyageuse.
Multiples foulards.
Le foulard-caméléon.
Le chapeau du magicien.
Blanc ou noir.
Vert ou jaune.
Rouge ou bleu.
La rose blanche et la rose rouge.
Le violon du Petit Prodige.

On intercalera, si l'on veut : La coupe noire et Disparition, apparition et voyage d'une carte.

De même que, dans un livre de cuisine, on trouve non seulement l'art et la manière de confectionner des plats, mais de dresser des menus, on a donc, dans notre ouvrage, l'explication d'expériences et l'établissement de programmes.

En voici un, pseudo-spirite, réunissant des mystères de la 1re et de la 2e série des *Trucs des Prestidigitation illustrés*.

Spiritisme, sorcellerie.

Le Prestidigitateur masqué.
La danse de la baguette magique.
L'adhérence des Corps.
Satanas.
Le dessin spirite.
Le violon du Petit Prodige.
La reine du Sabbat.
A travers l'Impossible.
La fête mystérieuse.

On supprimera, si l'on veut, la première et la dernière expérience et l'on intercalera un numéro de divination ou pseudo-transmission de pensée Ce numéro peut encore précéder la partie pseudo-spirite. Il est bon, alors

de présenter, avant la divination elle-même, quelques trucs de magie blanche, par exemple:

L'art de se décorer.
La coupe de Circé.
Le Miracle de Neptune.
Les coups de baguette magique.
Le merveilleux tour de cartes.
Les bols et les assiettes magiques.
Carnaval Magique.
Le Tambourin des fées.

Tours présentés, isolément, dans un entr'acte ou pour précéder ou terminer un programme quelconque, des saynètes, monologues, chansonnettes, etc...

1re *série.* — L'aquarium miraculeux. — Le Tambourin des fées. — La reine du Sabbat. — L'Evadé. — Le sac de Lucifer. — A travers l'Impossible. — Les coups de baguette magique. — L'adhérence des corps. — Confetti d'Arlequin. — Carnaval Magique. — Satanas. — La Fête mystérieuse. — Le parapluie-aéroplane.

2e *série.* — Bonjour, messieurs, dames ! — Le chapeau du Magicien. — Une montre qui va bien. — L'eau mystérieuse. — La poule noire. — Multiples foulards. — Le foulard-caméléon. — Les anneaux de Méphisto. — L'incompréhensible apparition des éventails. — Le chiffre fatidique. — Les papiers merveilleux. — Le violon du Petit Prodige. — La lecture mystérieuse.

Une seule de ces expériences, dans un programme quelconque, ne comprenant pas de prestidigitation, sera suffisant. Il pourrait, cependant, être bien de commencer ce programme par un tour de magie, d'en exécuter un autre à la fin de la première partie, un troisième pour précéder la deuxième partie du programme et un quatrième pour clore la représentation. L'intérêt de ces tours devra croître, la deuxième expérience étant plus étonnante que la première, la troisième mieux encore et la quatrième à grand effet.

Trois expériences suffiraient également, l'une étant placée dans l'entr'acte.

Et maintenant, attention !... Le rideau se lève, — on s'écarte, — non seulement pour que vous assistiez à des effets surprenants, mais pour vous dévoiler des mystères...

Luc Mégret.



6226. Etampes. Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET

N° 14

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (X^e)

Brochure N° **14** comprenant :

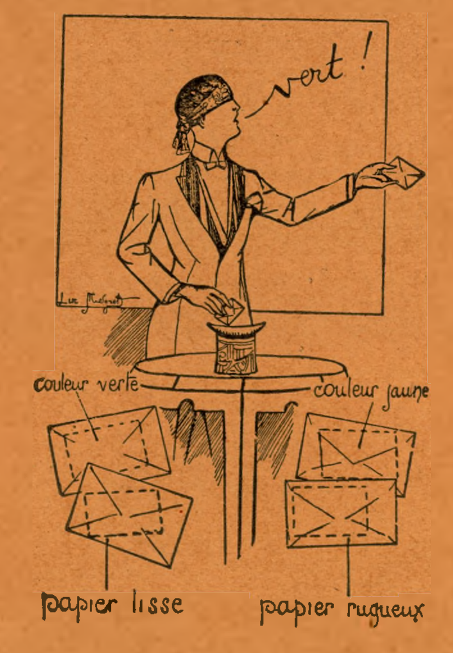
1. **Vert ou jaune.**
2. **Rouge ou Bleu.**
3. **La liste du destin.**
4. **La disparition de la carte pensée.**
5. **La carte dans le chapeau.**
6. **Disparition et apparition de la carte pensée.**
7. **La rose blanche ou la rose rouge.**

1. VERT OU JAUNE

Effet. — Vous remettez à deux personnes un petit carré de bristol de couleur verte, ainsi qu'une enveloppe format carte de visite. Vous priez ces personnes d'insérer les bristols dans l'enveloppe. A deux autres spectateurs vous remettez deux carrés exactement semblables aux autres, sauf en ce qui concerne leur couleur qui est jaune. Ces deux autres spectateurs sont également invités à glisser dans une enveloppe à carte de visite les petits morceaux de bristol.

Vous empruntez un chapeau et faites la quête des enveloppes, lesquelles sont cachetées. Vous agitez le chapeau pour bien les mêler et vous vous faites bander les yeux

Plongeant la main dans le chapeau, vous retirez les enveloppes, les unes



après les autres, et vous les faites remettre à chaque personne en disant *vert* ou *jaune*, selon que chacune de ces quatre enveloppes blanches renferment un bristol vert ou jaune.

Avant de les sortir une à une du chapeau vous faites, dans celui-ci, un mélange des enveloppes... Pas de compérage.

Explication. — Les deux enveloppes dans lesquelles se trouve le bristo. vert sont en papier lisse, les deux autres en papier légèrement rugueux.

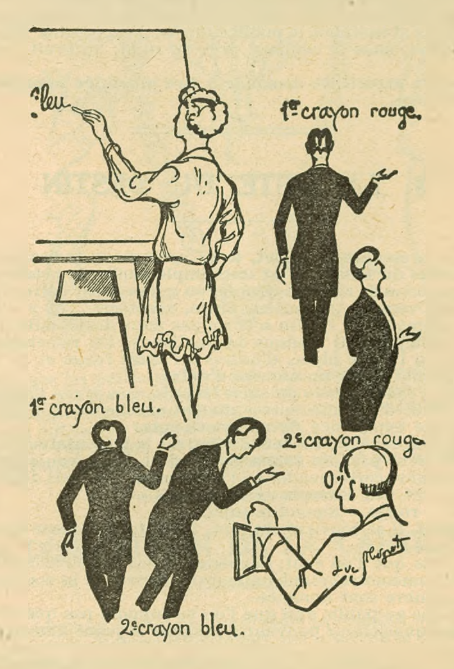
Choisissez, autant que possible des personnes éloignées. Celle qui sera chargée de remettre les enveloppes sera l'aide, le servant, la personne qui vous seconde dans vos expériences.

2. ROUGE OU BLEU

Effet. — Employons ici un sujet télépathique, ou soi-disant tel. Cela fera très bien, surtout s'il est féminin et gracieux, ce qui n'est pas incompatible, n'est-ce pas, mesdames... et messieurs ?

Un tableau noir se trouve au fond de la scène. A côté, sur un guéridon, un bâton de craie rouge et un bâton de craie bleue.

Le sujet, tournant le dos au public et regardant le tableau noir, prend les deux bâtons de craie dans sa main gauche. Pendant ce temps, le présenta-



teur distribue à n'importe quels spectateurs, non compères, quatre crayons de couleur (deux rouges et deux bleus). Il ne prononce pas un mot et les spectateurs se font comprendre de lui à voix basse et même, si possible, sans parler, mais par gestes. Ce sont eux qui choisissent le crayon qui leur plaît. Dès qu'ils l'ont pris, le sujet qui a constamment le dos tourné s'empare

du bâton de craie choisi par le spectateur et, sur le tableau, écrit le nom de cette couleur.

Explication. — Par un trou du décor, un compère observe attentivement le présentateur de cette singulière expérience. Il le voit très bien, car c'est la seule personne qui soit debout.

Au premier crayon rouge remis, le présentateur se tient bien droit, cambré et tourne le dos à la scène. Au deuxième crayon rouge pris par un spectateur, le présentateur se tient bien droit, mais de profil. Au premier crayon bleu, le conjurateur s'incline vers la personne. Il tourne complètement le dos au compère. Au deuxième crayon bleu, le conjurateur se penche également et se tient de profil.

Le compère renseigne le sujet en grattant légèrement du doigt le tableau noir. Derrière celui-ci, par une ouverture pratiquée à cet effet au décor, il passe la main et le bruit qu'il produit varie selon que c'est la couleur rouge qui est prise ou la couleur bleue. A la couleur rouge il grattera par exemple une seule fois et à la couleur bleue deux fois de suite. Ou bien, à cette couleur, il grattera, puis frappera aussitôt avec l'index replié ou un objet, crayon ou clé. Le bruit doit être perceptible du sujet seul. De temps en temps, celui-ci peut, *négligemment* (!) frapper les bâtons de craie l'un sur l'autre ou, avec ceux-ci, sur le bord du tableau noir. Le léger bruit qu'il produira se confondra avec celui du compère, si toutefois le public était trop rapproché. Mais il est très facile de produire, dans la coulisse, près du sujet, un bruit perceptible de lui seul.

D'ailleurs cette expérience demande à être présentée assez loin du public, sur une petite scène.

3. LA LISTE DU DESTIN

Effet. — Le présentateur remet, à un spectateur quelconque, une liste qu'il dit être celle du Destin. C'est une simple feuille de bristol sur laquelle est écrit toutes sortes de choses agréables ou qui peuvent l'être : fortune, joie, santé, bonheur, voyage, invitation, visite, spectacle... Il y a ainsi trente mots. Pas de phrases. Le Destin n'entre pas dans des détails. Toutefois, ce tableau est incomplet : il manque les malheurs. On remarquera qu'il est des mots écrits à l'encre bleue, d'autres à l'encre rouge et à l'encre noire. Devant chaque mot figure un numéro d'ordre.

L'expérience s'exécute avec un sujet féminin, une jeune fille par exemple, que l'on dit douée d'une mémoire vraiment excellente. Il s'agit donc, présentement, d'une expérience de mnémotechnie.

— Monsieur (madame ou mademoiselle), dit le présentateur à la personne qui s'est offerte pour prendre connaissance de la liste, voulez-vous nommer le chiffre ou nombre correspondant à l'événement que vous désirez ?

La personne, dit, par exemple : « Vingt-trois ».

— Richesse... rouge... répond le sujet.

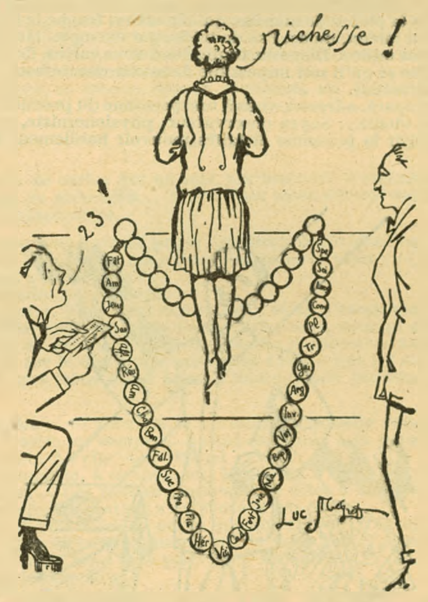
Non seulement, il se souvient du mot, mais de la couleur de l'encre avec lequel il est tracé.

Autant de fois que l'on veut, l'expérience, est renouvelée avec un égal succès, le sujet mnémotechnique annonçant le mot de la couleur dès que le chiffre ou le nombre sont nommés.

Il tourne le dos au public afin que l'on ne suppose pas que le conjurateur lui fait un signe quelconque pouvant renseigner la jeune fille ou la guider.

Explication. — La jeune fille porte un collier, c'est indispensable ; ce collier est large... la partie du dit collier, qui se trouve devant elle, comprend trente perles qui l'aident dans la recherche du mot désigné par le spectateur. Cette rangée de perles est séparée des autres par un nœud assez gros, fait au fil dans lequel elles sont passées. Sur chacune des trente perles est tracé la première, ou la première et la deuxième lettre des mots figurant sur la ta-

meuse liste du Destin. Dos tourné, la jeune fille, bras légèrement croisés, compte cinq perles si le chiffre cinq a été prononcé, douze si c'est le nombre douze, ving-trois si le mot choisi est le vingt-troisième de la liste, etc... Connaissant d'avance les mots du Destin — sans jeux... de mots — les ini-



tiales tracées sur les perles lui sont une aide facile et précieuse. Si j'ajoute que ces initiales ont été inscrites avec la même encre qui a servi à composer la liste, on comprendra, sans effort, que le sujet mnémotechnique puisse annoncer sans difficulté « la couleur des mots ».

On peut faire l'opération contraire : le mot ayant été prononcé, annoncer le nombre correspondant, — qui se trouvera répété sur les perles.

4. LA DISPARITION DE LA CARTE PENSÉE

Effet. — Présentant un jeu de piquet étalé en éventail, priez une personne de penser une carte. Refermez l'éventail que présente la disposition du jeu. Battez ce dernier. Une à une, prenez toutes les cartes et déposez-les successivement sur la table en les montrant au public.

— Avez-vous vu la carte que vous avez pensée ? demandez-vous à la personne.

— *Non* ! répond-elle.

— Voyons, je recommence. dites-vous, car il est possible que vous n'ayez pas bien regardée.

Réunissant les cartes, vous les abattez une à une sur la table.
— Avez-vous vu votre carte ?
— *Non* !
Elle a disparu. Vous la sortez de votre poche.

Explication. — D'avance vous connaissez cette carte et, dans le jeu disposé en éventail, vous la placez de manière qu'elle attire, frappe le regard. Choisissez une figure, ou mieux, un as, l'as de trèfle, par exemple. Mettez-le bien en vue, à peu près au milieu. Disposez toutes les autres cartes, de manière qu'on en voit une partie et qu'il soit impossible de savoir exactement ce que toutes ces cartes représentent.

Le jeu ainsi préparé, adressez-vous à une personne du premier rang, myope, naïve, jeune ou vieille... Soyez observateur, physionomiste, psychologue... Sachez bien choisir la personne et faites mouvoir habilement l'éventail de-



vant ses yeux en la priant de penser une carte. Suivez son regard et, lorsque vous vous doutez qu'il va se poser sur la carte que vous avez mise en évidence, prononcez bien haut :

— Celle que vous voudrez !... C'est fait ?... Bien !

Refermez de suite le jeu.

Dans ce jeu se trouve une carte truquée. Derrière, elle forme pochette Cette pochette s'obtiendra avec un papier de même couleur que le tarot dont il recouvrira plus de la moitié. Ce papier est replié et collé à droite, à

gaucne et dans le bas de la carte, côté face. Entre la carte et cette feuille de papier — qui pourra être d'une carte dédoublée — on doit pouvoir insérer facilement, comme dans une enveloppe à carte de visite, une carte de jeu.

L'as de trèfle ayant été pensé, vous battez le jeu. Ce faisant, vous glissez l'as de trèfle dans la carte pochette. Battez jusqu'à ce qu'il soit bien enfoncé.

Vous prenez les cartes les unes après les autres et les montrez, les tenant par un angle, et les posant sur la table de manière que l'on puisse voir le dos de ces cartes. Ne négligez rien pour que, indiscutablement, la carte pensée semble disparue, et pour que le jeu et la manière dont vous en détachez une à une les cartes paraissent naturels.

Dans votre poche, se trouve déposé d'avance, un duplicata de l'as de trèfle.

* * *

Il est des tours de cartes qui ne sont pas toujours d'une réussite absolue. On ne peut faire de *pronostics*... Il convient alors d'avoir recours à ce que l'on appelle un *échappatoire*.

Au cas où la personne aurait pensé une autre carte que l'as de trèfle, elle vous dira *oui*, au lieu de dire *non*. Vous demanderez alors : « Quelle est donc la carte que vous avez pensée ?»

Elle vous répondra par exemple :

« Le roi de cœur ». Vous vous contenterez alors d'escamoter ce roi, grâce à la pochette. Puis, mettant, le jeu dans votre poche, vous en sortirez immédiatement ce roi, ce qui est facile. Vous saurez le retrouver sans trop tâtonner, puisqu'il est sur le dos d'une carte plus épaisse que les autres. N'ayant pas annoncé ce que vous alliez faire, l'échappatoire passera parfaitement inaperçu.

Autre échappatoire. — Derrière la personne à laquelle vous faites penser l'as de trèfle est assis un compère. Ayant demandé à la personne : « Avez-vous vu votre carte ? » elle vous répond : Oui !

Le compère prononce, à ce moment, à mi-voix : « J'ai pu voir les cartes. J'en ai pensé deux ». Ces paroles peuvent être dites à une personne voisine ou à celle à laquelle l'opérateur a présenté le jeu étalé.

Faisant mine d'avoir entendu ou vu quelque chose... d'insolite, vous dites au compère : « Que dites-vous, monsieur, je vous prie ? Auriez-vous pensé aussi une carte ? Vous étiez bien placé pour les voir. »

— Oui, avoue le compère.

— Pourquoi ?

— Pour me rendre compte si, par hasard, elle n'aurait pas été également pensée par le spectateur d'en face. (Monsieur, Madame ou Mademoiselle.

Et le compère montre le spectateur en question. (Qui peut ėre une spectatrice.)

— Ce serait vraiment une coïncidence étonnante ! vous écriez-vous.

Vous adressant à la personne à laquelle vous avez montré les cartes en éventail.

— Quelle est la carte que vous avez pensée ? interrogez-vous.

— Le valet de pique.

— Est-ce celle-là que vous avez également pensée ? demandez-vous au compère.

— Non, monsieur...

En questionnant ainsi, vous battez le jeu et insérez le valet de pique dans la carte-pochette, laquelle représente le dix de cœur. Vous continuez toujours votre mélange.

— Quelle est donc la carte que vous avez pensé, monsieur ? demandez-vous au compère.

— Dix de cœur.

— Vous êtes bien près l'un de l'autre, l'un derrière l'autre... commencez-vous.

Sortant aussitôt du jeu le valet de pique, puis le dix de cœur, vous concluez :

— C'est sans doute pour cela que les deux cartes que vous avez pensées se trouvent si rapprochées.

5. LA CARTE DANS LE CHAPEAU

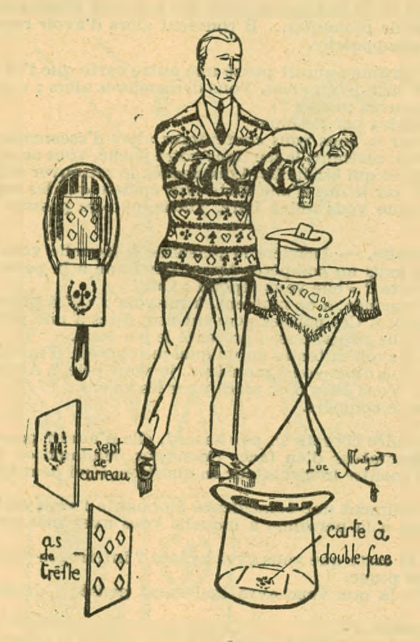
Effet. — Comme plus haut, faites penser une carte. Sur la table se trouve un chapeau que vous avez emprunté.

Une à une, enlevez les cartes et déposez-les dans le chapeau après les avoir montrées au public.

— Avez-vous vu la carte que vous avez pensée ? demandez-vous à la personne.

— Non ! répond-elle.

Vous réunissez les cartes en un paquet et vous recommencez à les faire défiler sous les yeux de la société. Auparavant vous avez dit à la personne :



— Veuillez nommer la carte que vous avez pensée. Si vous ne la voyez pas, cette fois, d'autres personnes la verront puisque la connaissant comme vous.

Mais personne ne voit la carte. Elle est absente du jeu. Vous la sortez du chapeau.

Explication. — Ici, la carte forcément pensée aura subi une petite préparation. Derrière, on aura collé une autre carte, le sept de carreau par exemple. Retirez alors du jeu le vrai sept de carreau.

La personne ayant pensé l'as de trèfle, vous mêlez le jeu et, secrètement, en vous livrant, à cette opération, vous retournez l'as de trèfle. Faites défiler

les cartes en les déposant dans le chapeau. On voit le sept de carreau, mais, derrière, on ne voit pas l'as de trèfle, car les cartes ne sont pas transparentes. Mais vous le voyez et vous le laisserez dans le chapeau, tout à l'heure, quand vous reprendrez les cartes pour les montrer à nouveau l'une après l'autre.

Echappatoire, au cas où la carte pensée ne serait pas l'as de trèfle.

La personne ayant répondu : « Oui, j'ai vu la carte que j'ai pensée », vous répondez : « Evidemment, puisque je les ai fait toutes défiler devant vos yeux. Elle est donc réellement dans le jeu. Quelle est cette carte ? »

— Le huit de pique.

Vous recherchez le huit de pique dans le jeu. Dès que vous l'avez vu, vous le faites passer secrètement sur le jeu, en faisant semblant, cette fois, de le chercher.

— C'est bizarre, faites-vous. Je ne le trouve pas.

Et vous posez le jeu à plat sur la table, dos en dessus. Vous retirez votre main droite qui était appliquée sur ce jeu et vous enlevez ,dans celle-ci légèrement arrondie, le huit de pique. Avec cette même main et le huit de pique empalmé, vous vous emparez aussitôt du chapeau que vous tenez par le bord, pouce en dessous. Vous le faites tournoyer de manière que le public constate que ce chapeau est vide. En le posant sur la table, ouverture en haut, vous abandonnez le huit de pique qui glisse dedans.

Vous retirez du jeu la carte à double face.

— Réellement, dites-vous, je crois que vous avez dû vous tromper. Vous n'avez pas vu le huit de pique. Vous avez confondu avec une autre carte. A moins que vous ne vous rappeliez pas... Personnellement, j'ai plutôt idée que vous avez pensé l'as de trèfle.

Vous montrez la carte double, côté as de trèfle tourné vers le public.

— Vraiment, ce n'est pas l'as de trèfle ?

— Non, répond la personne.

Vous déposez l'as de trèfle dans le chapeau.

En réalité, en plongeant entièrement la main dans celui-ci, vous gardez la carte double encastrée, empalmée pour mieux dire, et vous retirez vivement cette main pour déposer la carte derrière un objet de la mise en scène, boîte, foulard chiffonné, gros dé. Afin de ne pas éveiller de soupçons, vous vous emparez de votre baguette magique placée précisément derrière l'objet.

Frappant sur le bord du chapeau :

— Enfin, puisque vous tenez absolument à ce que ce soit le huit de pique qui ait été pensé, au lieu de l'as de trèfle, j'ordonne à ce dernier à se changer en huit de pique.

Et vous retirez le huit de pique du chapeau.

6. DISPARITION ET APPARITION DE LA CARTE PENSÉE

Effet.— Le jeu étalé en éventail et montré ainsi à une personne quelconque, priez-la de penser une carte. Faites-les toutes défiler, comme précédemment, et demandez à la personne si elle a vu sa carte. Elle répond non. Vous réunissez les cartes en un paquet et, immédiatement, vous en sortez la carte pensée.

Explication. — On fait usage, encore, de la carte à double face : as de trèfle, sept de carreau. En mêlant le jeu, on la retourne subrepticement pour montrer ensuite qu'elle a disparu. En ramassant les cartes, on la remet comme précédemment. Le jeu étant bien égalisé, on la retrouvera aisément, à cause de son épaisseur du double des autres cartes. On saura donc l'extraire soudain.

Echappatoire. — La carte pensée n'est pas l'as de trêfle.

— Vous avez vu votre carte, n'est-ce pas ? demandez-vous à la personne

— Oui, monsieur.

— En êtes-vous bien sûr ?

— Absolument.

— Absolument ? J'en doute.

— Pourtant...

— C'est ?...

— Le valet de carreau.

Aussitôt, dans la coulisse, un compère recherche, dans un jeu à dos pareil, le valet de carreau. Si l'on a deux jeux à dos pareil, on évitera de montrer tout à l'heure, le tarot du valet de carreau extrait par votre compère.

— Etrange, reprenez-vous, je croyais l'avoir escamoté.

Vous le recherchez dans le jeu. Pendant ce temps, le compère a glissé le valet duplicata dans une enveloppe double, c'est-à-dire obtenue avec deux enveloppes pareilles collées face sur face. Il cachette l'enveloppe dans laquelle il a inséré le valet de carreau et, sur un plateau, il apporte l'enveloppe en question, mais de manière que le compartiment vide soit en dessus.

Ayant retrouvé le valet pensé par le spectateur, vous l'empalmez comme dans l'*Echappatoire* de *La carte dans le chapeau* et vous vous en débarrassez en prenant le plateau que vous présente le compère. En même temps, vous glissez dans la main du compère le valet pensé par le spectateur.

Vous montrez l'enveloppe vide, agitant dedans la baguette magique. Cachetez l'enveloppe, côté vide et remettez-la sur le plateau, *en la retournant.* Reprenant le jeu, mettez-le bien en vue, à une extrémité de la scène et le plateau et son enveloppe à l'autre extrémité.

— Eh bien ! Si je n'ai escamoté du jeu la carte pensée... je vais le faire ! annoncez-vous.

Le passe-passe s'opère..... Vous abattez une à une toutes les cartes. Le public constate que, réellement, le valet de carreau est parti. Il est allé se cacher dans l'enveloppe que vous ouvrez avec un coupe-papier.

7. LA ROSE BLANCHE ET LA ROSE ROUGE

Effet. — Votre sujet est non seulement doué du pouvoir de vision, mais de prévision. Il va le prouver. Il montre des deux côtés une ardoise et, saisissant un bâton de craie, il écrit, sur cette ardoise, quelque chose, on ne sait quoi, car il ne montre pas ce qu'il écrit. Ce doit être un mot, un mot seulement. Il pose ensuite l'ardoise sur la table, en la retournant.

Vous présentez deux roses, l'une blanche, l'autre rouge. Descendant dans le public, vous demandez : « Qui veut l'une de ces fleurs ?... Vous, madame?... Laquelle ? La rose blanche. La voici ! » Vous la remettez à la dame et, à votre boutonnière, vous mettez la rose rouge. La devineresse montre l'ardoise sur laquelle est écrit le mot : « Blanc ».

Explication. — L'ardoise est truquée. Sur cette ardoise glisse, à volonté, en la tenant dans le sens de la hauteur, une épaisseur de carton noir des dimensions de la moitié de cette ardoise. Cette dernière a un cadre en bois. Le carton noir glisse dans une rainure que porte ce cadre, à droite et à gauche. Un peu au-dessous du milieu de l'ardoise, celle-ci étant tenue dans le sens de la hauteur, on a écrit, avant la séance, le mot blanc. Le... store étant baissé, se trouvant dans le bas, recouvre entièrement le mot blanc en recouvrant la moitié de l'ardoise. Le sujet écrit le mot rouge un peu au-dessus du milieu, c'est-à-dire de la ligne supérieure que présente l'épaisseur mobile, laquelle n'est visible que de près. Il pose l'ardoise sur la table. Si la rose rouge a été demandée, le sujet montre l'ardoise tout naturellement, la partie mobile se trouvant dans le bas. Si c'est la rose blanche, il présente l'ardoise dans l'autre sens, en faisant glisser l'épaisseur mobile, ce qui démasque le mot blanc pour dissimuler en même temps le mot rouge.

Cette épaisseur doit circuler aisément de haut en bas et de bas en haut, en tenant l'ardoise par le cadre et en la tournant et la retournant dans un sens ou dans l'autre.



Au lieu d'une rose on peut offrir décoration gracieuse, originale, ruban, nœud avec grelots, étoile, rosace, médaille, etc.



6226. Etampes. Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET N° **15**

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (X^e^)

Brochure N° **15** comprenant :

1. **Salade de trèfle.**
2. **Les cartes qui n'ont pas été choisies.**
3. **Une surprenante erreur.**
4. **Retrouver d'un seul coup seize cartes choisies.**
5. **Les deux cartes voyageuses.**
6. **Les cordons des Thugs.**



1. SALADE DE TRÈFLE

Effet. — On apporte au magicien un saladier avec cuiller et fourchette, ainsi qu'un jeu de cartes.

— Avec ces cartes, dit-il, je vais faire de la salade, mais je ne l'assaisonnerai pas. Je craindrais tacher les cartes.

Il bat le jeu et, en procédant à cette opération facile, il fait remarquer :

— Certes, avec des cartes, on peut faire aussi aisément de la salade qu'avec pissenlit, laitue, chicorée, mâche ou betterave. Mais ce qui s'y prête le mieux,



parmi les cartes, c'est évidemment le trèfle. Si vous me le permettez, je vais retirer les trèfles de ce jeu.

Ce disant, il recherche dans le jeu les basses cartes en trèfle : sept, huit, neuf, dix, auquel il ajoute l'as.

— Ne parlons pas du roi, de la reine et du valet de trèfle. Ils ne pourraient faire une bonne salade que coupés en morceaux. Comme il n'est pas dans mes usages de couper les gens en morceaux, je ne ferai pas figurer ces trois personnages parmi les cinq autres cartes en trèfle.

Les cinq cartes-trèfle, sont étalés en éventail et montrées au public. Elles sont mêlées au jeu, lequel est encore battu et, finalement, déposé dans le saladier montré vide et sans préparation. L'opérateur, aidé de la cuiller et de la fourchette manœuvrés avec maestria, mêle encore les cartes, copieusement, les tournant et les retournant dans le saladier comme il le ferait

d'une laitue romaine ou d'une chicorée améliorée. Malgré cela, plongeant soudain la main dans le saladier, sans se soucier si ce geste est impoli en société, il en retire les cinq trèfles qu'il présente de nouveau, en éventail, à l'assistance amusée.

— Des trèfles, certes, on pourrait faire une salade passable, conclut-il, mais il en faudrait un peu plus. Ils sont demeurés ensemble, ne voulant se mêler à personne. Il y a trop de choses diverses dans ma salade. Elle est un peu russe, pour ne pas dire bolchevik. Une autre fois, je ne prendrai que des cartes en trèfle pour faire de la salade.

Explication.— Ayant réuni les cartes en trèfle, sauf les figures, vous insérez secrètement, dans un angle de ces cartes mises l'une sur l'autre, l'une de ces pinces recourbées utilisées dans les bureaux sous le nom de *trombone*. Ainsi, les cinq cartes ne peuvent se séparer. En les étalant en éventail, vous les tenez par l'angle dans lequel est glissé le trombone et vous pouvez montrer les cartes des deux côtés, le pouce et l'index dissimulant la petite tige métallique. Vous refermez l'éventail et vous battez le jeu. Les trèfles demeurent unis. Dans le saladier aussi, ils ne se sépareront pas, et même sans voir clair, vous pourrez les retirer immédiatement. En même temps, vous retirez le trombone.

2. LES CARTES QUI N'ONT PAS ÉTÉ CHOISIES

Trois effets, trois tours différents. — La plupart des tours de cartes consistent à retrouver, par de nombreux moyens, une ou deux cartes choisies. La



plupart des tours de cartes que j'ai dévoilé jusqu'ici au public après exécution et qui sont, je l'avoue humblement, de mon invention, consistent à retrouver plusieurs cartes choisies (à peu près autant que l'on veut). En voici un susceptible, lorsqu'il est bien présenté, de rendre le public rêveur... De nombreuses personnes doivent prendre part à l'expérience, car il s'agit de faire tirer seize cartes, exactement la moitié de trente-deux, par seize spectateurs différents. On peut encore faire tirer deux cartes par huit spectateurs ce qui, je crois, est préférable. Les cartes sont ensuite insérées dans le jeu par les personnes qui les ont choisies. Elles occupent donc les places les plus diverses et le jeu a été sérieusement mêlé avant l'expérience. L'opérateur emprunte un chapeau, y dépose le jeu et, plongeant les mains dans la coiffure il en retire seize cartes qu'il montre une à une au public. *Aucune des cartes choisies ne se trouve parmi les seize.*

Est-ce là une coïncidence, un hasard ? Certes non et le public doit bien songer que, puisque l'opérateur a retiré du jeu toutes les cartes qui n'ont pas été choisies par les spectateurs, il aurait pu, aussi bien, en retirer toutes celles qui ont été choisies.

Explication. — Etalez le jeu en éventail et faites tirer une carte par seize spectateurs ou deux cartes par huit spectateurs. Secrètement, retournez la carte du dessous, de manière que le jeu présente deux dos. Bien égalisé, vous le présentez successivement aux personnes qui ont pris une ou deux cartes, en les priant d'insérer celles-ci dans le jeu. Tenant celui-ci assez serré, elles ne peuvent y glisser complètement les cartes ; mais vous les enfoncez vous-même, complètement, dans le jeu. Il est entendu que la carte retournée se trouve dessus. C'est donc dans un jeu dont toutes les cartes, moins la première, ont leur face en dessous que, face en dessous, les cartes choisies son insérées. Evitez donc de montrer le dessous du jeu. Tenez celui-ci incliné vers le sol.

Le chapeau n'a d'autre but que de masquer, aux assistants, ce jeu dont la moitié des cartes montrent leur dos alors que l'autre moitié, moins une carte, montre sa face. Vous remettez cette dernière dans sa position première et vous retirez toutes les cartes qui présentent leur face. Vous les déposez ensuite, une à une, sur la table, après les avoir montrées au public.

L'expérience demande à être *menée rondement.*

Voici encore une récréation mystérieuse qui s'opère avec un jeu de trente-deux cartes, seize ayant été choisies par des spectateurs différents.

3. UNE SURPRENANTE ERREUR

Effet. — Ayant fait du jeu un mélange des plus satisfaisants, vous faites tirer une carte par seize spectateurs différents. Pour cela, nul besoin que vous touchiez au jeu. Il est livré à la fantaisie du public qui choisit lui-même la carte qui lui plaît, la conserve et passe ensuite le jeu à son voisin ou à une personne éloignée qui désire choisir une carte.

La seizième personne vous remet ce qui reste du jeu. Vous faites ajouter dessus, dessous et au milieu et dans n'importe quel ordre les cartes tirées. Vous mêlez alors, réellement et amplement le jeu complet. Vous priez même une quelconque personne de se charger de cette opération facile. Vous retournez votre poche gauche de veste, afin de montrer qu'elle ne contient rien et vous y insérez le jeu. Vous annoncez que vous allez retirer les seize cartes choisies. Plongeant la main dans votre poche, vous en retirez une carte en disant *une* ! Or, cette carte n'a été prise par personne. Vous faites l'étonné, déposez la carte sur la table et en sortez une autre en disant *deux* ! Pas plus que la première, celle-ci n'a été choisie.

— Me serais-je trompé ? faites-vous.

Il n'y a aucun doute à ce sujet lorsque vous retirez une troisième, puis une

quatrième carte de votre poche, car cette troisième et cette quatrième carte n'a été tirée par personne. Mais certains rires s'éteignent et une vague stupeur fait place à de malicieuses expressions du visage lorsque, comptant toujours les cartes au fur et à mesure que vous les sortez, pas une de celles choisies ne figure parmi celle-ci.

A la seizième carte, vous dites :

— Je n'irai pas plus loin, mesdames et messieurs, car cela deviendrait fastidieux. Je m'excuse de n'avoir pas retrouvé les cartes choisies. Une autre fois je tâcherai de réussir l'expérience.



Explication. — Il est d'absolue nécessité d'employer, pour cette expérience, deux jeux à dos pareils. De l'un, vous retirez seize cartes quelconques dont vous faites un paquet, bien égalisé et déposé ensuite derrière un objet de la mise en scène, afin que vous puissiez vous en emparer facilement et l'*empalmer*, c'est-à-dire le tenir caché entièrement dans la main, celle-ci légèrement arrondie, doigts joints.

Cette moitié de jeu peut se trouver derrière un chapeau posé sur la table.

Pendant que les spectateurs, auxquels vous avez confié le jeu pour un court instant, choisissent seize cartes, vous vous emparez secrètement du paquet dissimulé par le chapeau. Pour cela, vous appuyez votre main gauche sur le paquet, et votre main droite à côté. Pour le public qui, d'ailleurs ne prête guère d'attention, à ce moment, à ce que vous faites, vous vous appuyez négligemment sur la table pour considérer les personnes qui choisissent les cartes. Vous changez aussitôt de place, mais vous avez gardé, dans votre main gauche le paquet de seize cartes quelconques. Il demeure encastré entre la paume et la phalange supérieure. Tendant votre main droite au dernier spectateur qui a tiré une carte, vous vous faites remettre ce qui reste du jeu. En vous dirigeant vers le premier spectateur qui a pris une carte

et que vous faites mine de chercher, ce qui demande un peu de temps, vous échangez le paquet que l'on vient de vous remettre, contre celui encastré dans votre main gauche. Plongeant négligemment la main gauche dans la poche de votre veste, vous abandonnez, *dans une poche épinglée dans celle-ci*, ce qui reste du jeu, c'est-à-dire les seize cartes non choisies. Vous dites alors :

— Au fait, il n'est pas nécessaire que ce soit la première personne qui a tiré une carte qui la remette la première dans le jeu.

Et vous faites ajouter dans n'importe quel ordre les cartes tirées aux cartes quelconques. Dans le jeu que vous battez alors, en ne montrant que le dos de celui-ci à la société, se trouvera donc deux fois les mêmes cartes.

Vous mettez le jeu dans la poche gauche de votre veste et c'est de la poche supplémentaire que vous retirez les seize cartes non choisies.

Puisque cela vous intéresse, je vais vous parler d'une troisième expérience consistant à retrouver, *avec erreurs volontaires*, autant de cartes qu'un jeu ordinaire en contient lorsqu'on en a éliminé la moitié.

4. RETROUVER D'UN SEUL COUP 16 CARTES CHOISIES

Effet. — Présentant le jeu étalé en éventail, faites choisir seize cartes par seize spectateurs différents. Ramassez-les, ajoutez-les au paquet que vous



avez en mains et mêlez-le tout savamment. Vous vous proposez de retrouver les seize cartes choisies et, cela, sans y voir. Ayant montré votre poche vide vous insérez le jeu dans cette dernière. Plongeant la main dans votre poche, vous retirez une carte et la montrez en prononçant : *Une* !... Mais cette carte n'a été prise par personne. Vous continuez : *deux* ! Puis *trois*, *quatre*... Mais votre mécontentement s'accroît de carte en carte, car, jamais, vous ne pouvez mettre la main sur aucune de celles choisies. C'est une fatalité. A la huitième vous prenez un air malicieux.

— Vous devez bien songer dites-vous, que, puisqu'il m'est possible de retrouver toutes les cartes non choisies, il ne doit pas m'être plus difficile de retrouver celles que vous avez bien voulu tirer.

« Les voici ! » ajoutez-vous en les sortant ensemble de votre poche.

Vous les étalez en éventail et les présentez au public. Les cartes choisies sont reconnues. Vous en faites d'ailleurs nommer, au hasard, et vous les prenez au fur et à mesure pour les montrer à part.

Explication. — Ce tour est une application du subterfuge qui fait la base du *Merveilleux tour de cartes* décrit livraison n° 1 des *Trucs de prestidigitation illustrés de la Société de la Gaîté Française.*

Les seize cartes ayant été choisies, vous unissez les seize autres à l'aide d'un anneau de caoutchouc comme ceux employés dans le commerce. Vous pouvez battre le jeu au complet. Les seize cartes non choisies ne se sépareront pas, grâce à leur ceinture élastique. Les assistants ne doivent voir que le verso des cartes au moment où vous en faites un onctueux mélange.

Nul besoin de voir pour sortir d'une poche, d'un sac ou d'un chapeau, cartes choisies et cartes non choisies, à votre gré. Nul besoin de voir, je vous assure. Le tâtonnement, le toucher seul est suffisant.

Au moment où vous allez extraire d'un coup, les seize cartes choisies, débarrassez-les de l'anneau de caoutchouc qui les entoure.

5. LES DEUX CARTES VOYAGEUSES

Effet. — Un jeu de cartes et un paquet d'enveloppes sont, au début du tour, ses deux seuls éléments. L'opérateur retire du jeu le sept de pique et le neuf de carreau. Prenant une enveloppe, il y insère le sept de pique. Il pose l'enveloppe, *cachetée*, sur une sellette qui se trouve à droite du public, sur la scène. De même, il insère le neuf de carreau dans une autre enveloppe, vide, et montrée des deux côtés et il dépose cette enveloppe sur une sellette qui s'élève à gauche de l'honorable société. Cette enveloppe n'*est pas cachetée.* Enfin, au milieu de la table, il abandonne une troisième enveloppe, vide, bien entendu et *cachetée.*

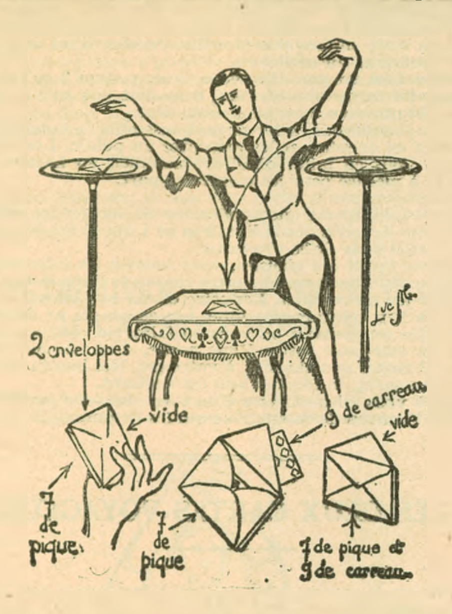
Un courant magnétique établi entre les deux sellettes à l'aide de la baguette enchantée et le prodige s'est accompli. L'opérateur remet la première enveloppe à un spectateur quelconque en le priant de la glisser dans son portefeuille. Pas de compérage.

Ouvrant l'enveloppe de gauche, non cachetée il en retire, non pas le neuf de carreau — ce serait trop naturel ! — mais le sept de pique. Il le remet en cette même enveloppe que, cette fois, il cachète et qu'il dépose à la même place. Il invite le spectateur qui détient la première enveloppe de bien vouloir l'ouvrir... Elle est vide. A l'aide d'un coupe-papier, le magicien ouvre l'enveloppe qui se trouve à gauche... Vide également ! Ouvrant de même l'enveloppe qui se trouve sur la table, évidemment les deux cartes qui se sont évadées des deux autres enveloppes se trouvent là !

Explication. — Trois enveloppes, trois subterfuges.

Première enveloppe. — Elle n'a subi aucune préparation, mais la supercherie consiste à prendre à la fois deux enveloppes. Ne montrez pas des deux côtés ces enveloppes accouplées. Tenez-les de manière que le public puisse

voir seulement le côté « qui s'ouvre » de l'une de ces enveloppes. Vous insérez le sept de pique dans cette enveloppe qui se trouve du côté des assistants et vous cachetez. Vous retournez alors les deux enveloppes. Celle qui est vide se trouve donc dessus. Elle a été cachetée d'avance. Vous déposerez la double



enveloppe sur une sellette suffisamment élevée pour que les spectateurs ne puissent en voir le dessus. Cette enveloppe peut d'ailleurs être placée sur un plateau, ce qui est préférable. Sur la sellette de gauche, devra se trouver également un plateau.

C'est donc l'enveloppe du dessus que l'opérateur remet à un spectateur l'enveloppe renfermant le sept de pique demeurant sur le plateau.

Deuxième enveloppe. — Elle est à deux compartiments. Enlevez la partie triangulaire, qui se plie, d'une enveloppe ordinaire. Collez, sur ce côté, une enveloppe semblable et sans préparation aucune. La partie pliante et gommée de cette enveloppe supplémentaire, remplace, vous le devinez, la partie manquante de l'autre. Un sept de pique semblable à celui que vous avez retiré du jeu a été inséré d'avance dans le compartiment « échancré ». Ouvrant l'autre enveloppe, vous la montrez vide ; mais c'est dans son « supplément » que vous glissez le neuf de carreau.

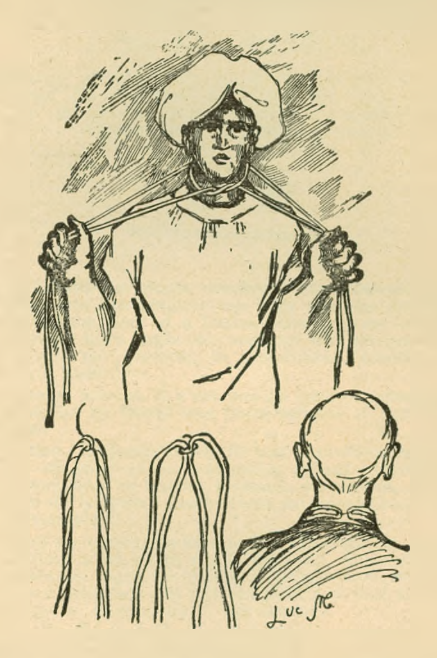
Troisième enveloppe. — Ce sont deux enveloppes ordinaires collées face à face. L'une, cachetée, renferme sept de pique et neuf de carreau.

On peut remplacer les cartes par des billets sur lesquels vous avez écrit le nom des cartes. Il va sans dire que ces billets et leur inscription seront exactement pareils.

6. LES CORDONS DES THUGS

Effet. — Après les foulards avec lesquels les étrangleurs du Bengale et autres lieux font passer le goût de la vie à ceux qui ne croient pas en la déesse Kâli, voici les cordons, deux cordons rouges, solides, de préférence en soie avec lesquels ils pratiquent des opérations semblables. En réalité, ils se servent, dit-on, de lacets enduits de beurre de cacao... On pourra donc employer des lacets. Lacets ou cordons, c'est à peu près la même chose. Renoncez au beurre de cacao. Il est cher, et d'ailleurs c'est inutile pour la réussite de l'expérience.

Après avoir fait un boniment du genre de celui que vous venez de lire, vous présentez deux cordes ou cordons, de même longueur. Vous les nouez



autour de votre cou et en tenez les extrémités sur lesquelles vous tirez. Vous allez vous étrangler. En effet, les cordons se resserrent ; mais, ils semblent passer à travers votre cou. Les deux cordons ou lacets sont maintenant devant vous et vous n'en avez pas lâché les extrémités.

Explication. — Au milieu de l'un des cordons a été enroulé un fil de métal très mince, tels que ceux servant dans la confection des fleurs artificielles.

Il fait un tour complet, les deux extrémités sont tordues ensemble, et l'une d'elles, la plus longue, offre une longueur d'un centimètre environ. Vous tenez les deux cordes chevauchant la main gauche ouverte, à plat, horizontalement et vous les montrez ainsi. Le fil de fer, invisible de loin, repose sur la main et l'autre corde est placée sur cette extrémité de fil mince. Vous refermez la main gauche en serrant très fort. Le fil de fer qui dépasse les deux cordes et forme une courbe, se rabat sur la corde tout à l'heure libre èt non préparée. Les deux cordes sont maintenant unies. Mais il faut bien peu de chose pour les séparer. En les saisissant avec la main droite, vous les contrariez et c'est ainsi que vous les placez derrière votre cou, les deux extrémités de la corde de gauche pendant à gauche, les extrémités de la corde de droite se trouvant à droite, le long de votre corps. Vous nouez les cordes l'une après l'autre. Tirant sur leurs extrémités le fil qui les relie derrière votre cou se détache et vous êtes sain et sauf.

COURS COMPLET de DICTION

Ouvrage en deux volumes

A l'usage des sociétés littéraires et artistiques, des amicales post-scolaires, des patronages des deux sexes, et en général de toutes personnes désireuses de se perfectionner dans l'art de dire, de réciter ou de jouer en public.

Chaque volume : **12** fr.

par **Ch. MARION**

professeur, directeur des Cours complémentaires à ***Paris****,*
lauréat du Concours de l'Education par les fêtes,
de la Société d'Enseignement moderne, etc...
Officier de l'Instruction publique.

Cet ouvrage, **fruit de trente années d'expérience et d'applications pratiques** dans une des branches les plus estimées de l'éducation populaire s'adresse à tous ceux et à toutes celles qui ont le désir de paraître en public et de s'y faire applaudir tant par leur science de la parole proprement dite que par l'intérêt, la sensibilité, l'émotion qu'ils peuvent procurer à leur auditoire.

Depuis plusieurs années, il n'est pas de réunion, quelle qu'elle soit, où la Diction française ne tienne une place estimée et parfois prépondérante au programme.

Et c'est justice : la parole n'est-elle pas le meilleur moyen de faire partager à autrui les idées et les sentiments qu'ont exprimés les auteurs de tant de morceaux gais ou tristes, plaisants ou sévères, et qui restent souvent incompris de la masse faute d'une interprétation sinon impeccable, du moins convenable ?

Or, la plupart du temps, les interprètes bénévoles en sont réduits à leur propre inspiration, c'est-à-dire qu'ils risquent, faute de directions sûres, de conseils avisés, de règles nettement et simplement présentées, de tomber dans des erreurs fâcheuses qui nuisent autant à leur éducation artistique qu'au succès qu'ils escomptaient par avance.

L'auteur de l'ouvrage que nous présentons aujourd'hui à notre clientèle, rompu de bonne heure et presque par vocation aux études littéraires et à l'interprétation des textes français a patiemment recueilli, au cours de sa longue carrière, des observations qu'il a condensées avec ordre et méthode de façon à faire profiter de son expérience tous ceux qui ont la légitime ambition d'aborder avec fruit l'étude de la Diction française.

Nous sommes persuadés que ses efforts n'auront pas été vains, et que son œuvre recevra le meilleur accueil.

Ecrit spécialement pour les adultes, le Cours de Diction sera bientôt dans toutes les bibliothèques et passera dans toutes les mains : Mesdames les Directrices et Messieurs les Directeurs de sociétés, de patronages, d'œuvres post ou périscolaires, Mesdames les Institutrices et Messieurs les Instituteurs, les jeunes gens et les jeunes filles membres de ces nombreux groupements où la Diction est en honneur trouveront dans cet ouvrage : les uns un guide sûr et clair, les autres un enseignement simple et attrayant.

Inutile d'ajouter que les nombreux exemples qui illustrent le texte ont été choisis avec l'éclectisme le plus délicat, et que le plan du Cours, conçu par un maître en l'art d'enseigner répond de façon absolue et complète au désir tant de fois exprimé de ceux qui veulent s'élever dans un art aussi agréable.

L'ouvrage sera complet en deux parties. La première, consacrée spécialement à la « Correction » mène l'élève sans fatigue, par des moyens originaux, à l'assurance de la prononciation, et à la « dissection » préalable du texte au point de vue mécanique. Elle se complète fort heureusement par des notions sur la langue et la littérature françaises dansleurs rapports avec la Diction.

La seconde partie traite des qualités indispensables au diseur, qualité d' « Expression » qui lui permettent de communier en quelque sorte avec son auditoire en lui faisant partager les émotions et les sentiments de l'auteur. Là encore des exemples nombreux viennent à l'appui des préceptes et sont choisis de façon impeccable.

Le tout constitue, pour l'amateur, un véritable *vade mecem* que l'auteur ne s'est décidé à publier qu'après l'avoir, pendant de nombreuses années, expérimenté sans relâche et en avoir soigneusement contrôlé les résultats.

Prix : chaque.................. 12 fr.



6226. Etampes. Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.

LUC MÉGRET

N° 16

LES TRUCS DE PRESTIDIGITATION
ILLUSTRÉS

de la Société de la Gaîté Française
de PARIS (X^e^)

Brochure N° **16** comprenant :

1. **Apparition, disparition et voyage d'une carte.**

2. **La Coupe noire.**

3. **Les anneaux de Méphisto.**

4. **La poule noire.**

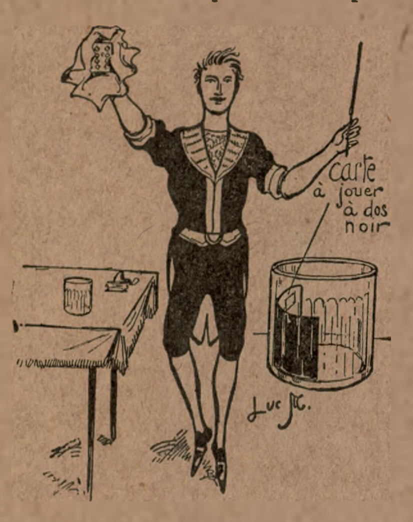
5. **La bougie voyageuse.**

6. **Tout est bien qui finit bien.**



1. DISPARITION, APPARITION ET VOYAGE D'UNE CARTE

Effet. — L'opérateur montre un verre à boire ordinaire contenant de l'encre noire, ce qu'il prouve en plongeant dedans une bande de papier blanc dont il sort l'extrémité noircie. Il emprunte un mouchoir avec lequel il recouvre le verre. Il montre ensuite une carte représentant le sept de carreau et il la



dépose dans un chapeau également emprunté. Quelques passes au-dessus du verre et du chapeau... De ce dernier, le prestidigitateur sort un coquet petit panier en papier fin. La carte a disparu. Retirant le mouchoir recouvrant le verre, c'est l'encre qui, cette fois, vient de s'évaporer. Du mouchoir, le magicien sort une carte à jouer : le sept de carreau.

Explication. — A l'aide d'encre de Chine, noircissez le dos d'une carte à jouer représentant le dix de carreau. Ayant légèrement mouillé le dos de cette carte, vous la placez dans un verre à boire à bords droits, le côté noir s'offrant au public. La carte ne doit pas être dressée verticalement, mais mise dans le sens de la longueur. Toutefois, si vous disposez d'un verre haut, il est préférable de la placer verticalement. Au dos d'un autre sept de carreau hors d'usage, collez un papier de soie de couleur verte ou jaune, plissé et découpé de manière à offrir l'aspect d'un panier. Cousez à celui-ci une faveur de couleur vive : ce sera l'anse. Si vos talents le permettent, quelques coups de pinceau compléteront l'illusion en figurant quelques entrelacements sur les faces du panier. Vous pouvez orner celui-ci de petits pompons très légers.

Le panier étant soigneusement plié sur son fond qui est une carte à jouer, vous montrez celle-ci au public, en évitant bien que ce dernier puisse voir le verso de la carte. La disparition du couvre-chef et l'apparition inattendue du petit panier vous apparaît nettement ; je n'entrerai donc dans aucun détail à ce sujet.

La bande de papier que vous plongez dans le verre est entièrement blanche d'un côté. L'autre côté a son extrémité noircie. En agitant cette bande de papier dans le verre pour la bien imbiber d'encre, vous la retournez secrètement. De même que le dos noir du sept de carreau, la partie noire de la bande de papier sera légèrement mouillée. La disparition de l'encre et l'apparition inattendue du sept de carreau se dispense de tout commentaire.

* * *

Nota bene. — La Société de la Gaîté Française vend des cartes qui se transforment en valise. Une carte semblable est parfaite dans l'exécution de ce tour.

2. LA COUPE NOIRE

Effet. — Vous donnez à examiner et à mêler copieusement un jeu de cartes. Les étalant en éventail, face du côté du public vous en prenez une, au hasard, et la posez figure en dessus sur un guéridon léger, sans tapis. Ayant montré de toutes façons, une petite coupe mince, en bois noir, vous la posez sur la



carte. Au commandement, la carte disparaît de sous le pied de la coupe pour passer dans la coupe elle-même. S'exécute bras nus.

Explication. — Il est nécessaire d'avoir deux cartes semblables, par exemple deux rois de cœur. Noircissez, à l'encre de Chine, le dos de ces cartes. Mettez-en une dans la coupe, en la retournant. La carte étant noire de dos, la coupe étant également noire, intérieur comme extérieur, de loin, elle

paraît vide. Vous l'inclinez légèrement pour la montrer vide. Le fond de cette coupe est plat, mais elle porte, comme une assiette, un léger rebord qui empêchera la carte de tomber, lorsque vous inclinerez la coupe. Le dessous du pied de la coupe est également noir et plat. De plus, il porte une pastille de cire noire, très mince.

Gardant dans votre main la carte que, tout à l'heure, vous mettez sur la table, vous remettrez le jeu à l'examen. En reprenant celui-ci, vous y ajouterez secrètement la carte. Vous pouvez vous charger de battre vous-même le jeu, sans le donner à examiner. La carte à dos noir se trouvera donc dans celui-ci. Mêlant le jeu, les figures seront du côté des spectateurs. Sans quoi, on verrait le verso noirci du roi de cœur. Etalant le jeu en éventail, il vous est facile de savoir où est la carte qui vous intéresse, — grâce à son dos noir. Celle-ci se collera au pied de la coupe, grâce à la pastille de cire. Levant la coupe, le roi de cœur a disparu. Sans trop d'ostentation, vous inclinez alors la coupe, de manière que les spectateurs puissent en voir son dessous escamoteur. Vous prenez alors, dans la coupe, la carte duplicata et la présentez, figure du côté des assistants.

On peut exécuter l'expérience avec un chapeau haut de forme à dessus d'un noir opaque et un plateau, entièrement noir, que l'on posera sur le chapeau placé ouverture en haut.

3. LES ANNEAUX DE MÉPHISTO

Effet. — Six anneaux sont enfilés dans une double corde. On noue celle du dessus. Tirant brusquement sur les cordes tous les anneaux, intacts, tombent



à terre et le nœud se défait. Les cordes dont vous n'avez pas lâché un seul instant les extrémités sont également intactes.

Explication. — Procurez-vous deux cordes semblables. Réunissez-les au milieu par un fil noir d'un centimètre. Vous montrez d'abord ces cordes et, en les posant près de vous, sur une chaise, *vous les contrariez.* Vous montrez ensuite les anneaux et les passez dans votre bras gauche. Vous saisissez la double corde par le milieu, dissimulant ainsi le truquage. Prenant l'extrémité de la double corde avec la main gauche, vous faites glisser les anneaux Lorsque l'un d'eux, se trouvant au milieu, dissimule à son tour le truquage, vous prenez avec la main droite l'autre extrémité de la double corde. Quand tous les anneaux sont au milieu, vous nouez légèrement celle du dessus.

Les anneaux doivent être légers et larges. On en fabriquera aisément avec des bandes de cartons réunies, à leur extrémité, par des agrafes métalliques croisées, telles que celles servant à relier les pages des cahiers qu'emploient les écoliers.

Ce tour, qui demande peu d'adresse, produit beaucoup d'effet.

Vous pouvez également nouer un fil noir autour de la double corde. Il devra être très serré, afin qu'il ne puisse se déplacer. Mais les cordes étant alors jointes par le milieu, vous ne pouvez les montrer séparées comme dans la version précédente. Les cordes, contrariées, seront donc posées sur une chaise. Elles ne pendront pas, mais formeront méandres et boucles. Le point de jonction sera ainsi inaperçu du public. Il devra cependant être apparent pour l'opérateur.

Les anneaux étant passés dans le bras gauche, vous prenez la double corde par le milieu et l'élevez pour que chacun la voie bien. Puis vous procédez comme précédemment.

Cette façon est plus simple, elle est moins bonne.

Avis. — A l'aide de bandes de papier de diverses couleurs vous pouvez décorer les anneaux. Il suffit de coller ces papiers aux anneaux. On peut encore recouvrir les cerceaux de carton de bandes de papier argenté ou doré.

---

4. LA POULE NOIRE

Effet. — Un chapeau haut de forme et un foulard noir montrés de toutes façons. Dans le chapeau vide, vous déposez un foulard quelconque car vous vous proposez de faire pondre au foulard, dans ce chapeau, autant d'œufs qu'il en pourra contenir. En tombant dans la coiffure les œufs pourraient se briser. Cela s'est vu.

Vous pliez le foulard en deux et le tenant par le haut, vous l'inclinez au dessus du chapeau.

— Cot ! Cot ! Cot ! faites-vous en imprimant au foulard de petites secousses.

Et, de celui-ci, un œuf tombe dans le chapeau.

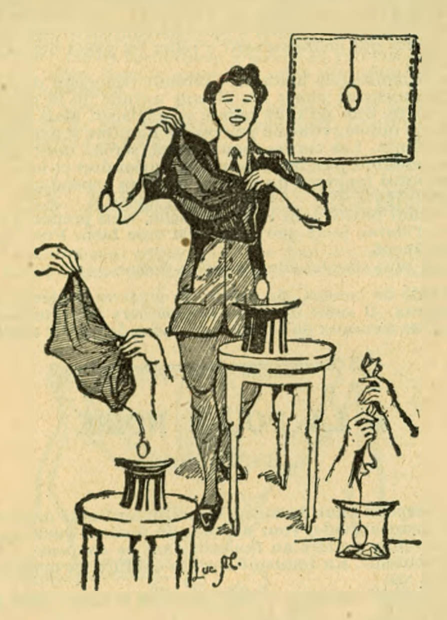
Vous montrez alors le foulard des deux côtés, l'agitez, le pressez entre les doigts, le tordez, afin de prouver surabondamment qu'il ne contient ni ne dissimule rien. Le pliant en deux et le tenant par les angles, entre le pouce et l'index de chaque main, vous l'inclinez au-dessus du couvre-chef, l'agitez, — cot ! cot ! cot ! — et en faites tomber encore un œuf.

Cette originale poule, noire comme un corbeau, est encore montrée des deux côtés, tournée et retournée entre les doigts et, malgré cela, au commandement, elle pond toujours des œufs, mais un seul chaque fois. Vous ne prolongez pas trop l'expérience, car cette ponte finirait par être fastidieuse. Vous emportez la poule noire en la palpant et en disant : « Elle n'a plus d'œufs dans le corps ». Vous prenez aussi le chapeau, vous saluez le public et vous vous couvrez la tête avec le chapeau dont le contenu, c'est fort probable, a disparu. Vous ajoutez alors : « D'ailleurs le chapeau, lui aussi, est vide ! »

Des œufs produits par cette mystérieuse poule ne reste pour les assistants que le souvenir... attrayant, du moins nous aimons à le croire.

Explication. — Au milieu de l'un des côtés du foulard carré est attaché un fil noir qui porte, à son extrémité, un œuf vide. Il est facile de vider un œuf. On le brise légèrement par la pointe et l'on plonge dedans un chalumeau que l'on agite de manière à *brouiller* le contenu de l'œuf. Vous aspirez ce contenu à l'aide du chalumeau et vous collez une petite étoile de papier blanc sur l'ouverture de l'œuf. On peut encore réunir des coquilles d'œuf cassés soigneusement, ou ceindre l'œuf d'une bande de papier gommé aux bords dentelés, les deux parties se trouvant, de ce fait, unies et inséparables.

Au début de l'expérience, l'œuf est caché, sous un angle du foulard. En prenant le foulard, vous prenez l'œuf, dans l'angle et vous le cachez dans



votre main. Puis vous montrez rapidement le foulard des deux côtés. Lâchant alors l'œuf, ce dernier vient pendre derrière le foulard. Du foulard, vous recouvrez le chapeau haute forme. Puis, vous prenez le foulard par le côté opposé à celui où est suspendu l'œuf. Vous pouvez élever le foulard. L'œuf demeure dans le chapeau et, de loin, le fil est invisible, surtout si votre vêtement est noir, tacheté, moucheté, rayé, bariolé, quadrillé, ou de teinte sombre.

Nulle crainte d'agiter le foulard, de le presser de le tordre, de le tourner et le retourner de cent façons, puisque l'œuf est dans le couvre-chef.

Prenez maintenant le foulard par les deux angles du côté où est attaché le fil. Elevez-le. L'œuf est derrière. Pliez le foulard en deux, en vous aidant de vos dents pour le *tendre.* Cot ! Cot ! Cot ! Un mouvement saccadé au dessus de la coiffure et l'œuf tombe.

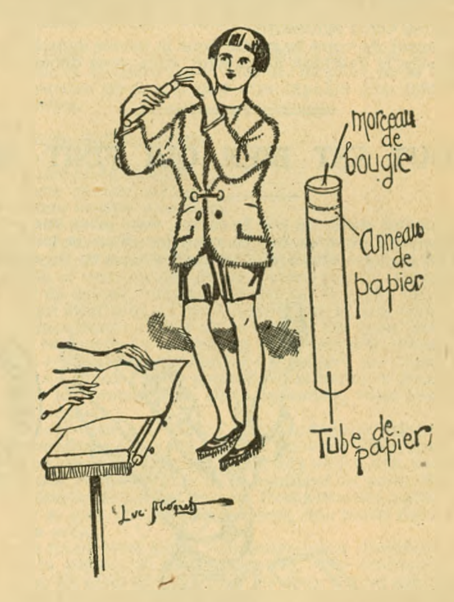
Et ainsi de suite. La poule noire ne demande qu'à pondre, d'autant plus que c'est toujours le même œuf qui, s'il sort d'elle visiblement y rentre ensuite invisiblement.

5. LA BOUGIE VOYAGEUSE

Effet. — A droite et à gauche de la scène, deux guéridons à dessus étroit, sans tapis. Sur celui de droite, un bougeoir avec bougie allumée.

Le prestidigitateur s'avance avec deux feuilles de papier blanc semblables, qu'il montre des deux côtés, ainsi qu'en transparence à la flamme de la bougie. Il pose l'une d'elles sur le guéridon de gauche, l'autre sur celui de droite et annonce qu'il va opérer, de la façon la plus naturelle, l'acte surnaturel consistant à faire voyager invisiblement une bougie.

Il s'empare de la feuille de papier posée sur le guéridon de gauche, la roule



avec soin, et afin qu'elle demeure roulée, il la ceint au milieu avec un petit anneau de caoutchouc. Il pose ce rouleau sur le guéridon de gauche.

Il se saisit ensuite de la bougie, l'éteint et la roule dans la feuille de papier du guéridon de droite. Puis il annonce que le phénomène s'est accompli. En effet, prenant le rouleau de droite, il en présente une extrémité au public qui constate que ce rouleau est vide. Le prestidigitateur passe sa baguette magique dedans. Il déchire ensuite le tube. Saisissant celui de gauche, il le présente de la même façon. On constate alors qu'il est plein. Le prestidigitateur en retire la bougie et déchire le rouleau.

Ainsi qu'il l'a annoncé lui-même ce tour s'exécute de la façon la plus naturelle, sans passes, bras nus, mains éloignées du corps.

Explication. — Le guéridon de gauche est à franges ou à bords suffisamment épais pour dissimuler une bougie reposant horizontalement sur deux pointes et touchant au bord du guéridon.

Dans le bougeoir, bougie exactement semblable, quant à l'aspect, mais composée d'un cylindre en papier blanc, vide, de l'épaisseur des feuilles de papier que le prestidigitateur montre au public. On aura enfoncé un petit morceau de bougie à l'extrémité de ce cylindre. Ce morceau de bougie entre très facilement dans le cylindre, mais afin qu'il ne tombe pas dedans, on aura soin de coller, à l'intérieur de ce dernier, un petit anneau de papier blanc.

Exécution. — Les feuilles de papier sont plus grandes que les bougies et le dessus des guéridons. Vous en placez une sur le guéridon de gauche, de manière que le bord qui est du côté du décor recouvre la bougie disposée horizontalement. En saisissant cette feuille de papier, il est facile de saisir la bougie qui demeure derrière et de la rouler dans la dite feuille.

Vous vous emparez ensuite de la bougie truquée. En l'inclinant, le morceau de bougie demeure dans votre main. Vous roulez la feuille, l'entourez de l'anneau en caoutchouc et la placez sur le guéridon, de manière que le public ne puisse en voir l'extrémité.

En vous emparant de votre baguette pour la passer dans le rouleau ou en vous dirigeant vers le guéridon de gauche, vous vous débarrassez du morceau de bougie.

6. TOUT EST BIEN QUI FINIT BIEN

Effet. — Ayant fait mêler un jeu de cartes, vous priez une personne quelconque de choisir une carte et de s'en rappeler. Vous la faites remettre au milieu du jeu, et prenant une à une les cartes à partir du dessus, vous les



abattez sur la table. Tout à coup, vous vous arrêtez devant l'une d'elles et dites : « Voilà la carte choisie. » On vous répond : « Non. » Étonné et quelque peu ennuyé, vous ramassez toutes les cartes, les mêlez et vous recommencez l'expérience... que vous ratez ! Ayant abattu plusieurs cartes, à partir du dessus, vous en montrez encore une soudain, et dites : « Cette fois, c'est bien la carte choisie ». On vous répond : « Non ! » Ce qui est vrai. Alors, vous recommencez une troisième fois... sans résultat satisfaisant. C'est à renoncer à faire de la prestidigitation !

— Puisqu'il m'est impossible de réussir cette expérience ! dites-vous, je vais avoir recours à... à quelque chose qui s'en chargera à ma place... un appareil, un objet... Voyons, que pourrais-je trouver...

Il n'achève pas. Il vient de voir, sur la table, un verre... Il glisse dedans verticalement, face côté public, le jeu de cartes... Il prend le verre, l'élève et la dernière carte choisie sort de celui-ci. Elle monte, il la prend, et la montre aux spectateurs.

— Que vous disais-je... ? Eh bien ! Puisque ce verre se charge de me retrouver lui-même la dernière carte tirée et, de plus, de la sortir à moitié et, même toute entière du jeu, il doit être capable d'en faire autant avec les deux autres cartes.

Il commande :

— Deuxième carte choisie, sortez !

Elle sort du jeu.

Oui, c'est bien une carte choisie.

— Première carte choisie, sortez !

La première carte choisie s'exécute.

Explication. — Pour exécuter cette expérience très amusante, il faut se rappeler la carte qui est sous le jeu. Vous faites déposer la carte choisie sur le paquet de droite et vous mettez dessus l'autre paquet. Prenant une à une les cartes à partir du dessus, vous les déposez sur la table. Dès que vous êtes arrivé à la carte qui était tout à l'heure sous le jeu, et que vous avez retenue, vous dites en la montrant : « Voici votre carte ». On vous répond naturellement non. Vous ramassez les cartes, en deux paquets, comme précédemment, et vous les mettez l'un sur l'autre ; le paquet sur lequel se trouve la carte choisie doit recouvrir l'autre paquet. Vous battez le jeu, sans déranger la première carte. En procédant à cette opération, vous notez dans votre esprit la carte du dessous.

Vous faites encore tirer une carte ; faites-la déposer sur le paquet où se trouve déjà la précédente qui a été choisie. En vous dirigeant vers la scène, vous profitez de ce que vous tournez le dos aux assistants, pour glisser sous le jeu, le paquet que vous venez de faire semblant de poser dessus. Le verre dans lequel vous dressez le jeu est truqué. Il est à facettes, mais... l'une d'elles est absente. Il y a une ouverture à la place, une fente. Ce côté est tourné vers le fond de la scène.

Tenant le verre dans votre main, vous introduisez l'index par l'ouverture et vous poussez la carte... la première carte, celle du dessous, c'est-à-dire la dernière choisie. Et ainsi de suite pour les deux autres qui semblent monter mystérieurement et que les spectateurs, éloignés, s'imaginent voir sortir de divers points du jeu.

Bien entendu, l'expérience peut se réaliser sans verre. Par le moyen que je vous ai enseigné, on conçoit que l'on peut retrouver, à la fois, dans un jeu, un grand nombre de cartes, — que l'on avait pu retrouver. Je vous recommande cette humoristique combinaison bien propre à rendre les spectateurs perplexes.

* * *

Placer sous le jeu le paquet que vous faites semblant de poser dessus sera une opération facilitée par la présence du petit doigt replié sur le jeu tenu à plat dans la main gauche. Vous posez le paquet sur votre petit doigt et vous tenez le jeu complet avec les autres doigts légèrement repliés dessus. En vous dirigeant vers la scène, vous vous emparez du paquet du dessus, séparé de l'autre par l'auriculaire, et vous le glissez dessous.

Vous pouvez encore prendre le paquet du dessous et le mettre sur le paquet du dessus, — ce qui est préférable. Ceci s'appelle *le saut de coupe.*

COMME LEVER DE RIDEAU

Pour faire patienter le public dans un entr'acte trop long

RIEN NE VAUT l'apparition du Magicien

qui donne le sourire à tout l'auditoire

Sur la demande de notre clientèle des patronages et des sociétés amicales donnant des représentations, nous avons été amenés à créer des « **Boîtes de tours de physique amusante** » *qui ont un véritable succès.*

C'est par milliers que nous expédions chaque année de ces boîtes récréatives.

Tous nos clients tiennent à s'en munir afin de parer à un accident de scène, à un retard d'un artiste, ou à une difficulté d'un arrangement de décors qui font si mauvais effet auprès d'un public qui attend...

Combien nombreux aussi sont les jeunes gens qui sont dans l'impossibilité de chanter et de jouer la comédie et qui sont heureux de se produire comme « Physicien ». Nos tours de physique sont à la portée de tout le monde, lorsqu'on connaît le truc.



1136/1 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 15 articles divers.. Prix 26 fr.

1136/2 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 21 articles divers.. Prix 40 fr.

1136/3 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 27 articles divers.. Prix 60 fr.

1136/4 **Coffret** bois décoré comprenant un assortiment de 32 articles divers.. Prix 80 fr.



6226. Etampes. Imprimerie " La Semeuse ". — 1930.